秘线特报：PS2翻新光头充斥水货市场，玩家须炼火眼金睛!!

2004 8

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



MGS书签贴纸

MGS双蛇指环

独家赠送 合金装备双重大礼

无双报道满载

数码恶魔传说/天诛 红/龙珠 舞空斗剧

爆热攻略 血脉总力特辑

鬼武者3

剧情攻略・全面研究・隐藏秘技

实况挑战编辑部，大象无端受折磨，七天摧生实况高手

电击收藏

WE魔鬼训练营

金城武和让・雷诺如何演绎鬼武者3

开场CG制作秘闻，开发人员辛秘访谈

第一时间畅快公开

爆裂独走！ 二月始末全大作 攻略到底不错过 文字魅力彻底检验＆真攻略无双

机动战士高达G世纪SEED

影之心2/COOL GIRL/战国无双

【影之心2】完全小说攻略连载开始，跌宕起伏泪人剧情独家释放

银河战士 零点任务 100%道具取得透析

逆转裁判3/口袋妖怪 火红・叶绿

超大好评至强研究白热连载中……最强GBA研究绝赞奉上

科普园地 DC大作莎木汉化版全接触/共游神游戏~编辑实操共游盒

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元



PlayStation.2

命运之轮再次转动。在众人的期待中，「影之心」的续篇终于登场。「审判之环」、「融合」等系统再次进化，赶快来体验正统RPG的魅力吧！



普通版（双碟装）
零售价：6800日元



限定DX套装
零售价：9800日元

特典内容



●影像DVD（弘田佳孝&光田康典 其它乐曲影像节选/出演声优访谈/片尾曲影像节选/最新CM集及其它）
●圣十字架●特制审判之环图案的杯垫

※实物可能与上图略有差异









SHADOW HEARTS II
シャドウ ハーツII





邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第8期 总第131期

邮编:100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
零售价9.8元


你的正义，真的正确吗？
一九一五年，时值第一次世界大战期间。
在这动荡不安的时代，有一群年轻人贯彻着自己的正义。
可是……这种正义是否真的正确？
生存在这个混乱世界中的人们的幸福又在哪里？
失去了爱人的恶魔，再次走向战场。
坚信自己的正义，寻求幸福。

电软六人手记

编辑手札



不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。



风林

●从编辑部的书堆中划拉出几本老书，内容还是说当年任天堂应战SONY的，正好这段时间坐地铁的时候找不到稀释时间的方法，争取用一周时间读完。
●最近屡受打击，木头的头发成了众矢之的……虽然木头不上镜吧，但咱毕竟不是专业主持，在电击里帮忙搅和搅和罢了……大家别太认真把我……
●还是喜欢《盗火线》啊……
●昭和三十年代在日本有三种东西被称为“三神器”，这三样东西是什么？大家竞猜，猜中者奖励全体编辑签名的杂志一本哦！
●又开始犯懒了……这个季节就是这样。
●在此特别感谢沈阳刘宇光读者的支持，那幅签名图我超级喜欢！





踩火象

■上期结稿后，得空拜访了一家PS2行货代理商。刚张嘴没说几句被认出真身--原来对面是个与杂志结交十年的老友了，现在得空也会瞅瞅杂志，看看“电击”。随后两边便相言甚欢，话题也海阔天空。2个多小时的“红齿白牙”后，却发现除了私交外，杂志什么实惠都没戏。索尼的谨慎和盗版的泛滥，羁绊着代理商们的脚步。我难免感到一丝压抑--行货来了，但好日子还远着呢！惟庆幸一事--十年积累的人脉已开始涌动，电视游戏的未来，最靠得住的，还是我们自己人--索尼，也不例外。
■电击精彩么？这是今年问自己最多的一个问题。合刊那期找到点自信的答案，但很快又没了，因为一直没发现有更好的创意，能超过那期的“N-gage与电影《手机》”。这期似乎又找到点，不知你觉得如何？
■合刊那期有人出力没讨好，事后我火某在MSN上被数落了个溜够。只因“03年度盘点”特辑中，漏掉了特约作者Hanyes的名字。在此我火某边扇耳光边打字，向亲爱的Hanyes隆重道歉。



宇部

●终于有空儿去了趟新街口，买到了DVD版的陶吉吉香港演唱会。其实很早就已经喜欢这位国语R&B天王的音乐了，但是一直也没太多时间仔细品味过，这回总算如愿以偿。现场演唱最能体现歌者的水平，整个现场david的音准实在太出色，榜样！



●在本届奥斯卡上大出风头的指环王3，本周五就能在北京的影院看到了，有些影院还有3部连放的举措，为的是让魔戒迷过足瘾。不过我还是踏实点儿吧，毕竟有过看通宵的经历……



PERFECT

●北京时间3月1日(美国时间2月29日)，第76届奥斯卡奖颁奖典礼在洛杉矶柯达剧院隆重举行，《指环王3：王者回归》史无前例的赢得了11项提名中的所有11项奥斯卡大奖！看来“王者归来”的标题在评奖活动中同样适用！其实作为观众，自己也要感谢“指环王”，除了电影给人的巨大震撼以外，它还成了我们茶余饭后的谈资，当然自己了解托尔金、了解魔戒原著也全拜其所赐！
●而与指环王的风光无限相比，沃卓斯基兄弟的黑客帝国却颗粒无收。或许是因为影片结尾“龙珠”式的决斗方式过于天马行空了吧，想想去年11月在电影院里看首映的激动心情，自己也很为黑客3惋惜啊^-^。



●看完了奥斯卡的奖颁典礼，难免要感叹游戏产业仍然稚气未褪……不过无论如何，游戏和电影都为人们原本平淡的生活带来了惊喜和寄托，或许这就足够了^-^。



龙哥

■开通了GPRS后，经过几天不懈的努力，我的诺基亚3300终于达成100张图片、100个铃声和50个游戏！无限得意中！！
■这期的“记事BOX”将一改往日的新闻评论，变成编辑们的日常琐事小记。希望大家能够支持这个小栏目！



■前些天见到了一位仁兄，竟然用7寸黑白电视玩PS2！当然不是因为他爱好特殊，因为他是大一学生，而学校的宿舍里竟然没有电视，于是只好就这么忍了。看来他的确是真正的“游戏重度玩家”！
■我的女朋友最近迷上了“泡泡龙”，非要拿我的手机当她的“御用游戏机”，结果才下午6点手机就没电了！结果还不过瘾，因为她没能打破我5460分的记录。
■最近我一直在感冒！没吃药，硬扛！结果省下的药钱全买了手纸！大家要注意春季保暖啊！

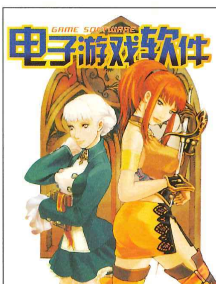


飞月

■更正启示：本人名叫飞月，不是飞越！虽然飞月的确可以飞越无限，但名字还是不能乱叫的。由于我在大墙画廊栏目中的一时疏忽所以造成了大家的误会，现在正式向大家致歉。希望以后各位不要再用写有“飞越收”的信件来惩罚我了，5555……
■《X档案：反抗或顺从》即将登场的消息着实让飞月兴奋了一把。要知道我可是《X档案》的超级FANS啊，不仅收齐了全套的DVD，电影版更是看得入迷。从目前放出的消息上看，该作应该会忠实再现电视原作的精髓，让玩家重新体味X档案原汁原味的感觉。期待中！



■比起《X档案》其实我还有几部更喜欢的科幻剧集，那就是《劫持》和《星舰迷航》。真希望以后能够多多引进这种经典的剧集，即将上映的《星河舰队2》和《异形大战铁血战士》就更是不可错过啦！



本期封面：影之心2

GAME INDEX

PS2

GC

XBOX

GBA

IQUE

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：(010) 64472920
(010) 64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.131 2004/8
次世代传媒 GAME.CN

新闻聚焦

怒涛攻略

无双报道

游戏研究所

科普园地

其它栏目

卷首特辑

偶然，或者必然，从“口袋妖怪”的成功探寻任天堂的杰出创意！

在火红/叶绿销量破百以后，红/蓝宝石全球销量也达到五百万套！妖怪软件名副其实！

口袋妖怪成了日本游戏杂志《Fami通》最近一期的主角。

其实对于这本喜欢标榜自己排行榜的杂志来说，PocketMonster几乎可以说一直都是无法替换的主角：最畅销的游戏是它，让任天堂绝处逢生的也是它。这些小精灵外貌小巧可爱，可当它们吸起玩家口袋里钞票的时候，可一点也不留情。

来自Fami通的资料显示，口袋妖怪在日本获得的成功是空前的：蓝宝石和红宝石的销量已突破500万套，而1月29日才发售的火红、叶绿，两周内便冲破了百万大关。



↑上图右侧的年轻人就是口袋妖怪系列的缔造者田尻智。

说它们是妖怪真是没错。

口袋妖怪究竟有何等魔力，能够如此持久不衰？这个问题曾经让很多人都感到疑惑。惟一可以确定的，是这种魅力肯定同语言无关，因为哪怕是不谙日文的中华少年，也有不少捧着一部GBA陶醉在精灵们的世界里。“游戏的乐趣是超越一切隔阂的”，这句不知谁说的名言在这里得到了最完美的体现。

事实上你也很难把游戏的流行与动画片的推广作用联系在一起。因为动画片在日本的播出远在游戏发售之后，当然，它们之间的相互作用是不能忽视的，但是看看其它动画改编游戏的命运，就知道电视的力量尚不足以烘托出这样一个超人气的作品。

惟一的解释，就是这游戏本身。而也正是因为这个游戏完美地体现了任天堂所一贯推崇的“游戏性”和“可玩性”主导概念，并且在N64与NGC时代多次拯救任天氏于危难之中，才使得任天堂更加坚信自己对游戏的理念即便是在快餐满街的今天，也仍然不为过时。





←↓口袋独特的“收集”本质决定其在手掌机上流行的必然性。它不仅在游戏领域受到全世界小朋友的热爱，由其引伸出的电影、动画、甚至大型活动也创造了惊人的记录。

『口袋妖怪 火红叶绿』发售两周后销量达到124万套！

我没有做翻译家或者文抄公的习惯，堆砌史料也并非本人的强项，我只想说说我所知道的口袋妖怪。

*　　*　　*　　*

PocketMonster原来并非任天堂的作品，它的出身地叫作Game Freak，是一家名不见经传的小公司。我能够知道这个公司的名字也与妖怪的魅力无关，而是因为好奇，从游戏公司的朋友那里借了一本培训教材来看，才得以窥探个中缘由。

这本教材让我记住了它的作者，同时也是Game Freak的CEO、PocketMonster的生父：田尻智。（这个名字难免让人产生歧义。日本人的姓名有其自己的习惯，有时未免容易成为国人口中的笑料。但让人很不明白的是我们中的许多人都喜欢用那些无关紧要的东西来麻痹自己的精神，却从来没有习惯去研究和学习别人真正长处。中国游戏和日本游戏的区别也大抵如此）

田尻智的灵感并不是天生的，而是来源于生活。即便是在中国，我们中的许多人都有小时候收集香烟牌子、火花或者邮票并且有互相交换的经历，收集和交换是人类最基本的习惯与乐趣之一，但在Pokemon之前却没人想到将其游戏化。而任天堂也正是看到了这一点所带来的无穷潜力，才下决心注资Game Freak，并且把Pokemon作为一个重点作品来扶植。

可以这么说，Pokemon的设计概念，与GB系列主机特性那种天衣无缝的配合，是导致游戏后来发疯

口袋妖怪带动硬件销量急剧上升

下图为1998年10月以来GB系列硬件的月销售表。通过图表我们能看出，每当“口袋妖怪”新作发售之后，硬件销售数量便会大幅增加。“红宝石/蓝宝石”发售伊始的2002年12月里，该现象尤其明显。虽说年末本身就是销售旺季，但是硬件销量大幅超出2001年12月达到100万台以上的新记录也令人惊叹。“口袋妖怪”杀手级软件的威力由此可见一斑。（下表为1998年以后的数据统计，来自日本《周刊FAMI通》）



般飞涨的主要原因。正如田尻智当初设想的那样，口袋妖怪最大的趣味在于互相交流之后产生怪物的随机性，而在这方面，我们可以清晰地看出网络游戏的一切特点。

都说网游在日本不流行，但是却很少有人注意到，口袋妖怪正是一个最成功的实体化了的Online Game，它正如网游一样，通过交流以及Rare Item的收集和获取，让玩家彻底上瘾而不能自拔。

日本玩家出高价购买Pokemon的珍稀怪物，不正与我们在网游中常见的以现金换装备的作法同出一辙么?

田尻智不得不让人佩服的一点，是他远在网游成型之前就已经想到了这些，而这便是所谓“革命性”的创意，便是任天堂一直奉行的游戏立足之本，而口袋妖怪如此成功，要说服任氏改弦更张，也几乎是不可能的。

任天堂的这个理念究竟能否在当今世界中坚持下去，主要还是取决于它离发现下一个革命性的创意还有多远，以及当前这个创意还能支撑多久。这个世界还是需要有人如任天堂那样真正注重细节，搞点名堂出来的，虽然对于很多公司来说，靠冷饭维持生命已经成为了一种习惯。

配合GBA无线网卡的新版本Pokemon火红、叶绿正在海的那边火热大卖，而未来的掌机如PSP也已把WiFi作为了标准配置。从这个角度来说，任天堂所顽固坚持的东西，有时还真的不坏。

文/特约撰稿人 王俊生

口袋妖怪历代作品销售记录

游戏名称	机种	发售日	累计销量
口袋妖怪 红/绿	GB	1996年2月27日	1007万7166套
口袋妖怪 蓝	GB	1996年10月15日	
口袋妖怪 皮卡秋	GB	1998年9月12日	
口袋妖怪 金/银	GB	1999年11月21日	796万813套
口袋妖怪 水晶版	GB	2000年12月14日	
口袋妖怪 红宝石/蓝宝石	GBA	2002年11月21日	500万7561套
口袋妖怪 火红/叶绿	GBA	2004年1月29日	124万1963套
口袋妖怪竞技场	N64	1998年8月1日	109万4763套
口袋妖怪竞技场2	N64	1999年4月30日	71万765套
口袋妖怪竞技场 金银	N64	2000年12月14日	78万17套
口袋妖怪竞技场	NGC	2003年11月21日	59万2185套
口袋妖怪弹珠台	GB	1999年4月14日	79万6693套
口袋妖怪弹珠台 红宝石/蓝宝石	GBA	2003年8月1日	35万9701套
口袋妖怪卡片GB	GB	1998年12月18日	93万1610套
你好！皮卡秋	N64	1998年12月12日	74万4870套
口袋妖怪快照	N64	1999年3月21日	49万8155套

“口袋妖怪”在游戏以外的领域同样创造着令人羡慕的记录!

众所周知，“口袋妖怪”不是单纯的游戏品牌。其相关动画、电影、卡片游戏，大型活动也接连创下了惊人的记录。那么接下来介绍的便是“口袋妖怪”在游戏以外其他市场的动向。这些天文数字足以让人感受到“口袋妖怪”的无穷魅力。（以下数据译自日本《周刊FAMI通》）

相关动画、电影人气持续高涨，刷新纪录!

97年4月1日，电视动画“口袋妖怪”在电视台东京系列6局和地方局6局开始播放。

动画第33话创下18.6%的高收视率记录，大受好评。2002年11月21日《红宝石·蓝宝石》发售同时，全新系列《口袋妖怪 ADVANCE GENERATION》开始播放。截至2003年9月，该电视动画系列已经在全世界68个国家播放过。


↑口袋电影的成功超出了人们的想象。

电影作品第一弹《剧场版口袋妖怪 超梦逆袭》和《皮卡秋的暑假》1998年7月18日公映。此后，每年推出一款电影新作。2003年7月19日上映的最新作《剧场版口袋妖怪 七夜的许愿星 吉拉奇》预售券附赠梦幻级口袋妖怪“吉拉奇”的资料交换券，由此作为吸引，到2003年12月末，该电影已创下了45亿日元票房收入、430万人次观看的记录，大大超出前作《口袋妖怪剧场版 水都守护神》。在日本上映的电影系列累计观看人次高达2704万之多。

●电视动画在68个国家播放
●电影系列累计观看人次2704万

各种规模的活动层出不穷!

自从2002年开始，日本的各主要城市每到暑假的时候便会举办名为“口袋妖怪节”的活动。2002年大约10万人出席，2003年更是达到了空前的45万人。在“口袋妖怪节”以及“次世代电玩大会”等活动中取得珍贵的妖怪和道具也是系列的魅力之一。除了发放《口袋妖怪 红·绿》中登场的幻之妖怪“超梦”、《金·银》中的塞勒比、《红宝石·蓝宝石》里的吉拉奇，还会进行“梦幻船票”的派发活动。当时会场上都排起了人山人海的领票长龙。最后“梦幻船票”发放了约30万张，“吉拉奇”发放了约148万个。

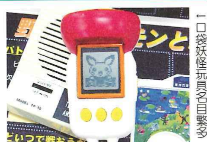

↑口袋节的参与人数竟然超过了游戏展!

除此以外还有JR东日本公司自97年便举行的“口袋妖怪邮戳收集比赛”（短短17天内有30万人参加）、附赠口袋妖怪玩具的麦当劳儿童套餐等等，形形色色的聚会与活动令《口袋妖怪》成为了更加耀眼的明星。

●口袋妖怪节2003有45万人参加
●妖怪吉拉奇曾向148万人派发

以卡片游戏为首的商品在全球掀起热潮

说到“口袋妖怪”，就不得不提起仅在日本国内就超过4000种的相关商品。其中，口袋妖怪卡片游戏在全世界掀起狂潮，累计销售数量130亿张以上。在2003年1月发售的全新系列“口袋妖怪卡片游戏ADV”同样人气高涨，1年时间销量逾2亿枚。不仅是卡片游戏，CD、DVD、书籍、玩偶、服装等各种相关产品也一应俱全。在东京、纽约等五个大城市中相继出现了“口袋妖怪”商品专卖店。2003年11月福冈专卖店开张，三日内共有20000多位顾客光临。


←口袋妖怪玩具名目繁多。

●口袋卡片游戏全球销售130亿枚
●主题商品全日本有4000种以上

《口袋妖怪》在全世界的市场规模

“口袋妖怪”不仅在游戏市场有所作为，在周边动画、电影、主题商品等各个领域同样掀起了热潮。汇集所有“口袋妖怪”商品的口袋妖怪中心象征着其已经成为一个品牌，并形成了广阔的市场。据统计，“口袋妖怪”的市场规模在日本已达1兆日元，海外更超过2兆日元(从口袋妖怪发表到2003年9月)。经济产业省对“口袋妖怪”的经济影响效果进行过两次估算，结果为2兆3000亿日元。由此可见，“口袋妖怪”确实不愧为怪物软件的称号!


←口袋妖怪是整个游戏业界的骄傲。

●日本累计市场规模1兆日元
●海外累计市场规模2兆日元
●经济影响效果2兆3000亿日元



铁骑大战发表超级天价周边 庞大座舱控制器不逊街机筐体

本刊日本专讯　与《铁骑大战》的昂贵机台相得益彰的是，M-S-Y和PROTO-TYPE两家公司分别在2月26日推出了两款对应该游戏的专用座舱筐体。这两款周边不仅拥有媲美街机筐体的巨大体积，其价格也远远超出普通玩家的承受限度。

■M-S-Y推出STEEL ARMOR

M-S-Y研制的STEEL ARMOR最初公开于去年E3大展。STEEL ARMOR长895～1700mm，宽570mm，高550mm，价格38000日元。筐体的主体控制板采用与《铁骑大战》一样的黑色，而靠背则采用橘红色。筐体前方的控制台可以移动，为玩家调节操作距离提供了方便。此外，这款筐体的构造极其坚固，对应震动系统。





↑驾驶铁骑的时候，玩家几乎是躺在筐体中的！

■PROTO-TYPE推出TYPE00与VT坦克头盔

TYPE00的首次露面是在2003年秋季电玩展，其后开发商又根据与会人士的意见进行了改良。TYPE00长1660～1910mm、宽900mm、高1350～1800mm，体积比STEEL ARMOR还要庞大许多，银色外观也非常前卫。TYPE00结构是模仿战斗机的弹射座椅设计的，当玩家进入筐体的时候，身体会被完全覆盖。“这种与世隔绝的设计会给玩家带来更多的投入感。”开发商如是说。

目前TYPE00的价格还没有确定，不过估计会在惊人的20万日元以上！此外，PROTO-TYPE还将发售一种与TYPE00配套的VT坦克头盔。该头盔内置无线话筒，材质选用塑料和FPR，定价29800日元。





↑坦克头盔没有不同型号，可以适用于各种体型的玩家。



FF主题音乐会即将在美国召开 游戏以其他形式走入人们生活

本刊美国专讯　游戏厂商举办的主题音乐会将在5月10日首次登陆美国，而即将创造这个历史瞬间的就是FF的缔造者SQUARE。根据S-E美国分部的消息，他们将于美国时间的5月10日（星期一）傍晚，在洛杉矶的沃尔特·迪斯尼大剧院拉开FF音乐盛典的序幕。这场主题音乐会的形式与日本方面的类似，整场音乐会的演奏曲目全部来自植松伸夫谱写的FF系列音乐，时长将近2个小时，由洛杉矶爱乐乐团和洛杉矶赞美诗大师乐团负责演奏，并配有一个32人的唱诗班。

FF御用音乐人植松伸夫曾多次在日本举办主题音乐会，他对此次的美国之行感到非常兴奋，并表示希望在音乐会现场见到更多的FF迷。

前段时间曾有数据指出，FFX-2在美国的销量已经接近70万套，而这次主题音乐会的举办则更加确凿地体现了最终幻想在美国的成功推广。同时，游戏主题音乐会的举办也标志着电子游戏正在走入人们生活的更多领域。



←最终幻想系列的音乐教父植松伸夫。



MD名作光明力量移植GBA 大作复出我国玩家反响强烈

本刊美国专讯　曾在我国拥有万千拥趸的MD游戏《光明力量·众神的遗产》将重新出现在GBA玩家面前，每一位为其魅力所蛊惑的玩家都将再一次回到那种激动人心的时刻。GBA版新作将更名为《光明力量：暗龙的复活》，据说负责移植工作的大部分员工都是原作的开发人员。与MD版原作相比，新作加入了重新制作的过场动画、3位新角色，以及一个被称为Unique CardSystem”战斗系统。

《光明力量·众神的遗产》由著名制作人高桥兄弟开发，1992年3月在日本发售，1993年登陆北美，并最终创造了60万套的销量，为当初MD在美国的普及立下了赫赫战功。

在“光明力量”于日美两地获得双赢的同时，也有少量软件流入我国，不过由于奇货可居，就连盗版软件也被喊到了200元的天价，令许多当时没有经济能力的玩家叫苦不迭。因此，这次GBA复刻版的推出也给玩家带来了一个重圆旧梦的美好机会。





↑这样的战斗系统至今仍被玩家奉为经典！

●据未经证实的消息，世嘉有意与微软一起开发一个大型网络RPG游戏。该游戏预定明年年初在XBOX上推出，对应键盘和麦克风。

●FormSoftware日前证实：XB版《天诛叁～回归之章》将于今年五月在日本发售，定价6800日元。该游戏是去年4月份发售的PS2版《天诛叁》的强化移植版。除了包含力丸、彩女、铁舟3位原始角色外，还增加了田所勘兵卫、弓削丞之助、田所美冬等新人。

●根据美国杂志EGM的消息，SQUARE-ENIX将在今年下半年于PS2上发售类似“魔颤”的动作版FF7，主角为克劳德，故事背景则延续了DVD电影“少年归来”的情节。FF7于1997年在PS上发售，日本销量327万套，全球销量突破600万套。

●TECMO最近公布了《忍者外传》在不同地区的发售时间，其中日本方面的发售日定在3月11日，年龄分级为“建议18岁以上”；美国方面的发售日定在3月2日，年龄分级为“建议17岁以上”；而其在我国台湾的发售日则被定在了3月5日，价格为1390新台币。（本刊将在下期杂志中刊登该作攻略，敬请期待）

●原定3月25日推出的限定版XBOX日前遇到了麻烦。有舆论抨击其同捆的带有17岁泳装少女图案的等身抱枕，对于未成年玩家而言极不恰当。而微软也承认了这种形式有欠考虑，并表示会与TECMO协商重新考虑这款限定主机的赠品。



"鬼武者"已成强弩之末 3代首发疲软前景令人担忧

本刊日本专讯　近年来在PS2上红透半边天的明星——"鬼武者"已经显得力不从心，其第三代作品于2月26日在日本发售，截止2月29日，三天销量23.1万套，店头消化率只有49.9%，事先预期的抢购热潮并没有发生。

"鬼武者"系列由著名制作人稻船敬二领衔开发，第一作于2001年1月25日发售，首发便取得了50万套的销量，被许多玩家视为当时最出色的PS2游戏；其后的第二作于2002年3月7日发售，二代在前作的人气基础上延续着令人侧目的热销态势，并最终在日本突破了百万销量。

由于"生化危机"、"魔颤"等游戏的逐渐没落，CAPCOM理所当然地对"鬼武者"寄托了更多的期望。然而，市场并不会以人们的意志为转，《鬼武者3》最终没能延续前作动辄半百的大作风范，首发23万套的销量不仅与人们的预期大相径庭，更与《战国无双》的完美开局形成了鲜明对比。

以往常的惯例看，一款游戏的首发销量通常会占到该游戏最终销量的1/2或1/3，也就是说，如果《鬼3》的首发销量是23万套的话，那么该游戏大约会在卖到60万套的时候止步不前，超越2代成绩的可能性几乎为零。

其实，无论是鬼武者还是生化危机，他们都已经渐渐无法适应现代玩家和市场的口味，所以不管他们包装得多么精美，最终都难掩销量滑落的事实。而这也非常客观地反映出了日本游戏市场的现状，乏善可陈的游戏创意已经将越来越多的老牌厂商逼入了困境。



↑鬼武者系列制作人稻船敬二。相信3代的低迷销量会将他脸上的笑容一扫而光。



黑客帝国完结篇梦断奥斯卡 育碧终止黑客在线版开发

本刊讯　第76届奥斯卡奖颁仪式上最失落的明星就是沃卓斯基兄弟的黑客帝国，耗资1.7亿美元拍摄完结篇《黑客帝国3》完全被《指环王3》的无限锋芒所掩盖，竟然没有摘得一项大奖。然而，令全世界黑客迷失望的消息还不只这些。育碧蒙特利尔分部日前宣布：他们将退出与华纳兄弟互动娱乐公司合作开发网络版"黑客帝国"(Matrix Online)的计划。至于其中的具体原因，据分析有两种可能：第一，"黑客帝国"的电影已经终结，而黑客的旋风也已告一段落，相关游戏前景不好；第二，网络版"黑客"制作难度较高，育碧与华纳在很多方面有严重分歧，且开发进度极其缓慢。



↑与史密斯纠缠不休的尼奥被将无缘真正的网络世界。



比谁更正点！《XIGO最后的骰子》试玩挑战赛即将开赛！！

本刊讯　3月6日到21日期间索尼（中国）将在上海、广州两地的指定门店举办《XIGO最后的骰子》试玩挑战赛。参赛者在填妥相关资料后通过两人组合的形式进行比赛，如在游戏的"限时模式"中赢取500分，即可获赠PlayStation2万花筒一个，试玩次数不限，但只有其中的最高分会被记录在个人资料上，同时一旦成绩进入排行榜，门店会将此成绩记录在记忆卡中，每个门店每日的最高得分者可赢取PS时尚手袋一套(大小红包)。根据各门店记忆卡的记录及收取的试玩者资料，每周每个城市中获得最高分的组合，可赢得PlayStation2中国上市限量版相架(五彩水晶符号)。3月22日到3月27日每个城市产生的2个周冠军，分别在各个城市举行决赛，以"争霸赛模式"决出每城总冠军，赢取PS2主机一台。在以下地点可以参赛：上海，筑波二百永新店、筑波中信泰富店、筑波徐家汇港汇店、筑波二十一世纪运动城店、筑波百盛店；广州，中华广场店、筑波天河城店(广州上海各筑波PS2连锁店　021-58358999)。

玩家如进行参赛别忘了在调查问卷上面注明：比赛信息来源于《电子游戏软件》，持《电软》在以上地点可以优先参加比赛。



提供GBA ROM下载被法院严惩 19岁少年被判罚款1亿元人民币

本刊日本专讯　虽然盗版问题是老生常谈，但是由于侵犯知识产权而被罚款1亿元人民币却是个惊人的消息。

据日本东京地方法院判决，一位年仅19岁的日本少年因侵犯任天堂的知识产权，将被处以罚款13亿日元（超过1亿人民币）或服刑8个月至1年的严厉惩罚。

任天堂表示，这位网名为Winny的少年自去年开始在互联网上非法提供GBA ROM的下载，并在任天堂的多次警告之后仍然执迷不悟，严重侵犯了任天堂的著作权，为此他们决定将其告上法庭。

其实很早就听台湾的同行说过，日本人对于知识产权的重视甚至超过了欧美国家，达到了近乎苛刻的程度，对于损害知识产权行为的惩罚更是相当严厉。反观我国，尽管相关制度的制定与执行还有待提高，但是随着游戏产业逐渐与国际接轨，国内一些提供GBA ROM下载的网站也应有所警惕。



开发商证实真人快打6今秋发售 PS2、XB版确定，NGC遭冷落

令玩家和业界褒贬不一的对战游戏"真人快打"，其第6代作品正在努力制作之中，并且预定在今年10月于PS2和XBOX上推出。

继前一段时间传出了"真人快打6"的开发画面之后，开发商MIDWAY向外界证实了"MK6"的部分情况。该游戏将采用5代的图像引擎制作，增加了部分新人，人物与背景的移动会更加顺滑与流畅。

据称《真人快打5》在PS2、XB、GC上的销量分别是：1066206套、443484套和199681套。或许是因为前作在GC上的成绩并不理想，最新的第6代作品并没有发布GC版计划。

●对于PlayStation的专项研究将在今年10月作为研究生院的必修课出现在英国谢菲尔德的哈拉姆大学。尽管这种教学安排遭到了保守派的抨击，但是校方仍然坚信"培养游戏制作人对于英国的未来至关重要"。

●SCE最近证实：PS2在日本以外的亚洲地区的出货量为每年50～60万台（包括韩国、中国、泰国、马来西亚和新加坡），其中周销量大约为1万～1万5千台之间，高峰的时候可以达到2万台。

●原定于今春发售的XBOX网络游戏《真梦生活在线》将延期到今年秋天推出。

●在不久前闭幕的AOU街机展上，SEGA公布了其招牌动作游戏VF的最新作品《VR战士4 最终修正版》(Virtual Fighter 4 Final Tuned)。据悉新作将包含以下特点：全部角色追加新技；强化道具与角色编辑系统；CUP角色Ai大幅提升；完全继承前作战绩和道具；增加了全新评价系统等。新作预定今年夏天推出街机版，是否有家用版计划目前还不清楚。





“任天堂DS不是次世代掌机！”岩田聪惊人言论为DS定位

本刊日本专讯　最近，任天堂社长岩田聪在接受日本媒体时透露，“计划在2004年底发售的新掌机DS，将肯定具有类似蓝牙的短距离无线通信技术。”而这也是DS在1月21日发布以来任天堂第一次对外界传闻做出的官方回应。

事实上，早在DS发布以前，任天堂就曾向外界暗示，他们的“全新制品”将附带无线通信功能。通信对战一直是任天堂所大力倡导的，而且口袋妖怪的巨大成功也说明了该功能对于手掌机的必要性。甚至有人认为，如果在GBA上复刻推出的“火红/叶绿”没有同捆无线通信装置的话，则绝不会取得今天的百万销量。



↑DS将成为岩田执掌帅印后的第一场硬仗。

然而更加值得人们关注的是，岩田聪在这次的发言中还特别强调：“DS不是一款次世代的手掌机，但绝对是一件特例独行的新产品”。对于这样的定位，业界并不感到惊奇。原因很简单，任天堂的技术力量没有优势，如果让其一味地与对手比拼技术实力的话，那它只会更早地败下阵来。相反，一两个独一无二的好创意倒可能为DS的成功打下基础。

正如岩田聪在采访最后谈到的：“DS是一款设计十分大胆的互动娱乐产品，或许你在第一次见到它的时候会觉得不太认可，但是只要你真正接触过她，你的观点就会改变。”相信在不远的E3大展上，DS必将以崭新的和令人吃惊的面目出现在世人面前！



三上真司发表生化4革命宣言“人性化”丧尸冲破传统枷锁

本刊美国专讯　“生化危机4将表现人性化的恐怖！”美国游戏杂志GAMEINFORMER最近报道了三上真司对于新作的看法。

“在生化0发售后，我听到许多玩家抱怨新作的变化不够大，而这也促使我们要在生化4中打破系列的传统。公司对4代抱有很高的期望，希望它能再次带给大家那种充满紧张感的恐怖。”游戏制作人三上真司如是说。





↑生化4中面目狰狞的巨大怪兽。

根据CAPCOM在美国“国际游戏协商会议”上发布的情报，4代中的敌人并不是百分之百的丧尸，他们拥有人类的特征，很聪明，懂得设计陷阱，为了抓住Leon会使用各种手段。由此可见，《生化危机4》在系统和世界观上都做出了大幅度的调整，这不仅标志着CAPCOM希望通过新创意拯救“生化危机”的决心，也是制作人三上真司重新为自己正名的宝贵机会。从这层意义上讲，生化4所谓的“人性化的恐怖”能否被玩家接受将至关重要。无论对于CAPCOM还是三上真司，生化危机都不容再有闪失。



↑三上真司被独占计划搞得狼狈不堪。



PSP欧美上市时间推迟至2005年 业界猜测PSP软件研发遇到阻力

本刊综合消息　CNN记者Chris Morris最近向欧美软件商和经销商透露：原定于2004年底全球上市的PSP主机有可能将推迟到2005年初登陆欧美。而与之相对应的消息是，索尼发表官方声明，承认了CNN说法。据SCEA高层表示：PSP在欧美地区的发售日确实有可能要推迟到2005年初，不过肯定会在2004财年内发售。至于延期原因，索尼表示这样可以给开发商多一些时间打磨产品质量，从而为PSP首发准备更多、更精彩的游戏内容。



按照业界的惯例，2004财年是指从2004年4月1日至2005年3月31日这12个月，而索尼所作出的“PSP一定会在本财年内发售”的承诺，其实就是指PSP在欧美的上市日期最迟不会晚过2005年的3月31日。

早在前些时，就曾有传闻称PSP的软件策略“在精不在多”，更有人煞有其事地指出，索尼高层表示就算主机同时首发20款游戏也未必能争取到用户，相反1、2个精品才能真正吊起玩家胃口。而这一切似乎都在暗示PSP的软件开发遇到了麻烦。不过上述言论的可信程度现在还有待考证，但愿只是杞人忧天。



2004年东京游戏展细则公开 本刊收到大会组委会邀请函

本刊日本专讯　尽管现在距离秋天还有近半年时间，但是CESA已经迫不及待地公布了本年度“东京游戏展”（TGS）的具体信息。本次“东京游戏展”依然由CESA和日经BP合作主办，展出时间为9月24日～9月26日，地点设在东京幕张的国际展览馆（幕张MESSE）。与历届大展一样，展会第一天只对业内人士和媒体开放，25和26号则面向公众开放。入场券预售票价为1000日元，现场购票为1200日元。东京游戏展创立于1996年春，一年两届（春秋各一次），其后由于参展厂商和观众的不断流失，在2002年改为一年一届，并开始与日经BP合办。对于今天的TGS，CESA希望参观人数能够达到15万，参展厂商120家，出展摊位1500个。



↑日本CESA会长迁本宪三。

日前，作为全国最大的游戏媒体——次世代传媒联盟已经收到了大展组委会的邀请函，届时本刊将派遣特约记者亲赴日本，为读者带来大展的最新情报，敬请各位期待。

●由TOMY制作的GBA游戏《火影忍者-NARUTO-最强忍者大集结2》将于4月29日发售，价格4800日元。

●来自互联网的消息说：CAPCOM将在今年E3展上发表包括“恐龙危机4”、“魔颤3”、“幻侠乔依”、“生化新作”等一大批PS2游戏。不过上述消息还未得到该公司的官方证实。

●CAPCOM将进一步开拓自己的业务版图。该公司日前宣布将进军出版业，并计划在公司内部设置专职编辑及相关团队。CAPCOM预言，在2004年度出版事业部的营业额将达到20亿日元。

●SQUARE-ENIX宣布，他们将在3月1日开放NTT DoCoMo FOMA 900i系列专用游戏DQ、FF的下载，包月费用500日元。近年来，随着手机市场不断壮大，在手机上推出复刻怀旧游戏也蔚然成风。相信在不久以后，手机游戏也将成为挑战传统便携主机的重要力量。

●S-E宣布他们为GBA开发的《钢之炼金术士 迷走轮舞曲》将于3月26日发售。此前PS2版“钢之炼金术士”的销量为20万套。



←手机版DQ的华丽画面不逊于GBA，因而备受期待。



PS2翻新光头充斥市场，电软提醒玩家警惕！

本刊京沪专讯　购买水货主机、使用盗版软件的弊端已经显露，据京沪两地的玩家反映，近来水货PS2光头的故障率极其之高，许多新主机的光头甚至在1个月内便出现了问题。为了探寻其中的原因，本刊记者造访了一些小卖店的商家。

对于水货PS2主机光头故障频繁的原因，大部分小卖店的解释是："PS2光头是比较'娇气'的，如果经常读盗版游戏碟和DVD电影碟的话，在一年内出现"挑盘"现象也并不希奇"。（所谓"挑盘"就是指主机无法读取部分游戏碟）

但是就新主机的故障原因，商家大多都持回避态度。本刊记者利用私人关系才从某卖店的杨先生口中得到了有价值的情报。据杨先生透露："目前大部分水货PS2主机的新光头都已被旧光头所替换，原装新光头被卖家留下来高价出售，而玩家则把装有旧光头的主机抱回了家。"

由于光头"调包"现象频繁，因此主机故障率大幅提升。店家在更换光头业务大量增加的同时，"欺诈"、"宰客"现象也愈演愈烈。有些商家竟然把光头的价格喊到了令人咋舌的五、六百元人民币！而且即便是如此高价的"原装"光头，其挑盘现象也非常严重。对此，杨先生向本刊记者透露了其中的内幕，他说："几乎所有更换的光头也是翻新的二手货——除非你与小卖店有很好的私人关系，否则肯定被'宰'！"

一台水货PS2主机的价格大约是1700元人民币，如果玩家不幸买到了翻新旧光头的话，不出半年时间还要再掏出几百大洋更换新光头，而换来的"新"光头也十有八九是二手货。

如此算来，一台1988元的行货主机似乎也不是太贵，起码消费者可以买一个"放心"，不至于被奸商"痛宰"还蒙在鼓里。



再经风雨，索尼旗舰折戟受挫 黯然退场，电玩专卖撤离京城

本刊讯　杀入中国大陆市场的索尼PS2可谓是阻力重重。近日，北京的所有索尼PS2旗舰店均撤离了京城。3月2号，本刊记者就这一事件，专程前往原先设有PS2旗舰店的"旺市百利"商厦进行采访。

原先的旗舰店就设在商场入口的右侧，十分醒目。今天，当记者再次踏进商场，看到这家本已经装饰一新的店面又变得零乱不堪，除了门上还留有没清理干净的PS2标志和原本的基本装修外，其余的一切已经让人全然联想不到这里之前的景象。

记者随即采访了"旺市百利"的商服科高级组长张健。据介绍，索尼在"旺市百利"店面仅租了一个月时间用于装修，之后便对商场物业宣称由于公司内部原因，中止租借合同。因原先的店铺租用期为一年，因此索尼在交纳了一笔违约金后才匆匆地撤出了北京。



↑"旺市百利"内索尼旗舰店原址。

目前，上海和广州的索尼PS2旗舰店依旧正常营业。至于为何在北京方面有此变动，由于说法不一，记者也不敢妄加论断。只希望PS2在中国能够一路走好，让等待已久的中国玩家早日看到希望的曙光！



行货PS2广告即将落户中超赛场?! 足协称统一招商产品包含游戏主机

本刊讯　在2月26日由中国足协召开的"中超商务会议"上，公布了19种"统一招商产品"，其中游戏机也位列其中。这19种"统一招商产品"包括：运动服装、啤酒、短信、汽车、照相器材、音乐视频、互联网、计算机、乳制品、服装、航空公司、游戏机、农产品、软饮、家电、移动电话、轮胎、重型机械、计时装置等。这意味着，这19种产品只能由足协统一招商，其他俱乐部不得在冠名、胸前、服装背后、广告中出现这些商品的名称。

值得注意的是，游戏机是第一次出现在足协规定的招商商品名单中。可以预料，今年中超的赛场广告牌将出现游戏机的大幅广告。从欧洲联赛和中国的实际情况看，如无意外，应该是PS2吧！

相信索尼PS2的广告协议已与足协达成，不然足协名单中不会单独出现游戏机一项。



SNK Playmore公布两款"拳皇"新作 格斗之王回归旧主，玩家感叹世事变迁

本刊日本专讯　在最近举办的日本AOU街机展上，SNK Playmore一口气公布了两款"拳皇"新作，其动作之快不由得令人惊叹。

《拳皇 MAXIMUM IMPACT》将成为系列第一款以多边形描绘的系列。目前SNK Playmore在其官方网站公布了游戏的Logo以及"最大限度的冲击"等广告语，并指出游戏会在今夏发售，对应主机PS2。

而与3D版拳皇相对应的则是一款传统的2D作品《拳皇NEOWAVE》。该游戏使用Sammy的ATOMISWAVE基板制作，采用传统的三对三组队战方式，并有可能导入"饿狼传说"的跳线（Just Defence）系统。但是其入驻街机厅的时间现在还不清楚。

于1994年首次登场的"拳皇"系列见证了SNK从鼎盛走向衰败的历史过程。虽然今天发布的两款"拳皇"早已不见当年的大作风范，但是在事隔3年之后，玩家重新看到由SNK亲自开发的"拳皇"仍然令人欣慰。





著名闪存厂商与微软缔结合约 XBOX系列主机有望取消硬盘

本刊讯　日前，M-Systems公司发表声明，他们已经与微软签署合约，为XBOX系列主机提供一套完整的闪存芯片解决方案。鉴于之前微软也曾流露出用闪存代替内置硬盘的想法，这次的合作也算是在意料之中。毕竟从目前的情况来看，内置大容量硬盘的利用率并不高，反而为非法拷贝提供了方便，代之以小容量、高效率的闪存也就成了一种折中的方案。

对于这次合作，M-Systems和微软都相信会对双方的事业起到促进作用。

●苏州神游日前宣布：他们将在今年4、5月份把N64大作《耀西故事》搬上神游舞台。另有消息说，神游接下来还会推出完全汉化的《纸片马力欧》和《罪与罚》。（《纸片马力欧》就是曾在N64上获得一致好评的《马里奥故事》）

●光荣原定3月4日推出的PS2游戏《红之海2》将延期至4月15日发售。游戏以前作两年之后的世界为舞台，描述了Theophilus星系由于神秘生物Menez入侵而导致的生存危机。

●改编自斯皮尔·博格执导的惊险电影《深海狂鲨》的PS2游戏《血腥水域：深海惊魂》于最近发表。该游戏预定今年年底上市。目前位于约克郡的开发小组Pineapple正在为其寻找发行代理商。

●创意来自宫本茂家后院的GC游戏《PIKMIN 2》将于4月29日在日本发售。除了1代主角奥里马以外，他的兄弟路吉也将加盟。由于本作的发售日不断推迟，令许多玩家牢骚满腹。但是任天堂却颇有自信，他们认为真正好玩的游戏会让玩家的怨言烟消云散。



↑PIKMIN前作全球销量轻松破百。

中国电玩榜

本期公告：
1.看来是回函卡改成需要用信封装了才能邮寄后大家觉得很不方便，这几期电玩排行榜的统计票数持续下滑，这样下去可不行啊！为了改善这种状况，我们会于近期完善网上投票系统，大家马上就能在网上给电玩榜投票啦！只需轻轻一点，万事OK！
2.统计截止共收到有效选票312张。

责编/龙哥

1 最终幻想10

上期 2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：163

2 最终幻想8

上期 1



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：158

3 黄金太阳

上期 3



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：131

4 世界足球·胜利十一人7

上期 5



机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
计票：127

5 真·三国无双3

上期 4



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票：111

2004年第8期（统计时间2004年2月18日—3月4日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	90
7	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	87
8	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	78
9	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	66
10	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	42
11	忍	PS2	ACT	SEGA	—	40
12	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	40
13	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	38
14	鬼武者2	PS2	ACT	CAPCOM	—	38
15	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	35
16	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	33
17	SD高达G世纪A	GBA	SLG	BANDAI	—	32
18	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	32
19	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	31
20	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	26



★本期排行榜上前20名游戏除了名次发生少许变动之外，和上期基本都差不多。最终幻想8自98年发售距今已经快要6年了，直到现在一直都还盘踞前三甲，可见该作在国内FANS实在是相当的多啊！不过我个人以为，作为一款游戏，FF8在系列里绝对不算是最高。而在我国大受欢迎的“黄金太阳”的兄弟“黄金太阳2”却一直没能上榜，虽然我也只玩过一代，但其续作应该不会比前作差吧？最近N多大作发售，希望能在排行榜见到更多的新面孔！

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	最终幻想12	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年夏	2698
2	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	2449
3	战国无双	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2004年春	2327
4	勇者斗恶龙5 天空的新娘	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年3月25日	1749
5	合金装备索利德3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	1320
6	鬼武者3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:2004年26日	1183
7	王国之心2	机种:PS2 类型:A · RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	898
8	超级机器人大战MX	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANPRESTO 发售日:2004年3月	890
9	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	800
10	SD高达G世纪★	机种: PS2 类型: SLG	厂商: BANDAI 发售日: 20042月19日	599



★看到最受期待的10款游戏中竟然有4款出自SQUARE · ENIX，大家也都可以切身体会到这个超级游戏厂商的恐怖实力了吧？尤其是FF12或是DQ8，其中任何一款游戏的发售都足以掀翻业界！即使是复刻版的DQ5，其素质之高，也绝对是一款百万大作！何况还有前作大受好评的王国之心2？SQUARE · ENIX今年恐怕是数钱都数不过来了！（笑）

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	战国无双★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2月11日	620893 总:620893
2	口袋妖怪 · 火红/叶绿★	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:1月29日	345662 总:1403513
3	龙珠Z2★	机种:PS2 类型:FTG	厂商:BANDAI 发售日:2月5日	137134 总:405297
4	扑哟扑哟★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:SEGA 发售日:2月4日	105971 总:105971
5	洛克人EXE4 蓝月/红日	机种:GBA 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:2003.12.12	104003 总:823412
6	马里奥赛车 · 双重冲击	机种:GC 类型:RAC	厂商:任天堂 发售日:2003.11.7	52046 总:752467
7	GT赛车4 · 序章	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:2003.12.4	47904 总:719678
8	马里奥聚会5	机种:GC 类型:ETC	厂商:任天堂 发售日:2003.11.28	46558 总:664073
9	火影忍者 激斗忍者大战 2	机种:PS2 类型:FTG	厂商:TOMY 发售日:2003.12.4	40698 总:338628
10	大众高尔夫4	机种:PS2 类型:SPG	厂商:SCEI 发售日:2003.11.27	33487 总:1029383



★虽然舞台从中国搬到了日本，但是“无双”系列的魅力不减！“战国无双”在日本大热卖，“绝赞发售中”。想想也是，就像我们更热衷于三国一样，日本人对自己的战国也应该会是更加的喜爱吧！而任天堂的超级摇钱树“口袋妖怪”系列的最新作“火红/叶绿”也一直保持着旺盛的销售势头，果然，小孩子的钱是最好赚啊！龙珠Z2也已经卖出了40多万，而且这股热潮看来还会维持上一段时间。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2002–2003	(naomi2、sega、slg)	133424
2	世嘉四人麻将 · 网络对战版	(naomi2、sega、tab)	30766
3	机动战士Z高达 · 奥古对提坦斯	(naomi、capcom、act)	23537
4	太鼓的达人5	(system246、namco、act)	21277
5	麻将俱乐部2	(不明、konami、tab)	20344
6	AVALON之匙	(naomi2、sega、etc)	16995
7	头文字D VER.2	(naomi2、sega、rac)	16711
8	VR战士4 进化版	(naomi2、sega、act)	11795
9	RACE ON!	(system246、namco、act)	9278
10	时间危机3	(system246、namco、act)	8779

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	马里奥赛车 · 双重冲击	gc、nintendo、rac
2	荣誉勋章 · 日出	ps2、ea、fps
3	最终幻想10–2	ps2、square · enix、rpg
4	横行霸道DOUBLE PACK	xbox、rockstar、rac
5	SOCOM II：U.S.NAVY SELAS	ps2、scei、act
6	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	ps2、ea、rac
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND	ps2、activision、spg
8	TREE CRIME：STREETS OF LA	ps2、activision、act
9	超级马里奥ADVANCE	gba、nintendo、act
10	MADDEN NFL 2004	ps2、ea、spg

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

请认真填写回函表，并寄回本刊编辑部，您将有机会赢取精美礼品。本榜是我们中国玩家自己的电玩榜，希望大家都能热心参与投票，填上你最喜欢的游戏，争取让它登上榜首吧！下期50份神秘奖品等着你们来拿哦！

河南	彭乐南	广东	邓嘉然	福建	陈泽清	黑龙江	徐鹏	广西	周远
湖北	王雅涵	山东	李功一	重庆	周知雪	湖北	李旺	江苏	孙跃强
天津	李捷	重庆	杨帅	山西	赵勤	广东	冯健	广东	温德健
福建	郑嘉琦	浙江	赵依心	广东	陈明	河南	邢诗琳	广西	黎礼荣
北京	马强	浙江	任星	江西	黄戬子	上海	乐立君	黑龙江	刘永明
安徽	胡传涛	上海	龚振华	四川	常建鹏	河南	于洋	北京	王威威
江苏	唐万里	山东	孙波	安徽	高鹏	广东	张重兴	甘肃	钟灵
广东	孙龙龙	北京	杨威	重庆	宋晋熙	辽宁	于晓楠	浙江	顾晓鸣
江苏	蒋毅	福建	王青禾	安徽	顾晨龙	重庆	黄小龙	江苏	陆晓欣
山东	何大壮	山东	伏海洋	河南	马晓闻	江苏	鄢淼	河北	郜研博



从「真·女神转生」到「DDS」——
注入了新鲜血液的SF超大作登场!!

说起ATLUS的重量级人气RPG，大家自然就会首先想起《真·女神转生》系列，如今该系列又将有一款全新的作品登场了。这款作品同样融入了独特的世界观和深刻的主题，继续向着次世代的方向发展进化。那么就让我们来看看这究竟是怎样的一款游戏吧。

今年，"MEGATEN"再次闪亮出动。而且，该作仍然继承了以未来架空都市为舞台的SF世界观。极富冲击性的首次报道在此奉上。希望我们的报道能够为喜欢这一系列游戏的玩家带来心灵的震撼。



数码恶魔传说·Avatar Tuner

PS2	厂商：ATLUS		发售日：2004年内
	类型：RPG	价格：未定	其他：——



我正是为了拯救你而存在的——





负责对争斗进行审判的karma（因果报应）教会，一心要把黑发少女带到Nirvana去。



执掌"Embriyon"帮派的首领

萨夫

STORY

年轻人们拉帮结伙，各种帮派集团纷纷成立。率领其中一支的萨夫，每天都在与其他帮派之间进行着争斗。这一切的战斗都只为了一个目标，那就是只有"Junk Yard"的霸者才能到达的地方——"Nirvana"。就在此时，受到突然出现的神秘物体"蕾"所吐出的光线的污染，能使人们变身成恶魔的力量"Artma"觉醒了。围绕着一位具有抑制恶魔之力的神秘黑发少女，争斗变得越发激烈化。

愈演愈烈的复杂帮派之争





「Artma」的觉醒

恶魔绘师 **金子一马** × **板野一郎** 漫画界的巨匠

曾指出"游戏中的演出，现在尚未成熟"的动画界大师板野一郎与恶魔画家金子一马携手创作了本作中庄严华美的事件场面。另外，由桑岛法子、冬马由美、银河万丈等人所组成的豪华声优阵容的加盟，更使游戏中的演出锦上添花。

硝烟弥漫、烟雨迷蒙的整条街道「Junk Yard」被恶魔之光所笼罩



失去记忆的神秘少女

塞拉



动摇人类理性的本能和命运 人类的业与目前的生存状态

以萨夫为首，被“Artma”觉醒后恶魔化的人们，逐渐沉溺在将敌人的肉撕裂、将骨头粉碎的快感中，企图“将一切吞噬殆尽”。但是在本能冲动的面前，他们也首次体验到了更加激烈的人类感情。每当“吞噬”一个敌人，他们的恶魔之力就会变得更加强大。



虽然外表是用枪武装起来的人类，身体却在向着恶魔变化。

变身为恶魔、吞噬敌人的样子 背负着业<karma>所编织出的故事

焕然一新的游戏系统 「曼斗罗」掌握着成长的关键

《女神》系列惯用的“仲魔”、“交涉”、“合体”等设定在本作中都将不复存在。取而代之的是，人类自身变成恶魔，使用一种叫作“曼斗罗”的系统逐渐成长。由于战斗进化成了“行动回合制战斗”，所以身为人类时也可以使用枪械战斗！







大胆的系统变更开拓出全新的境界!!



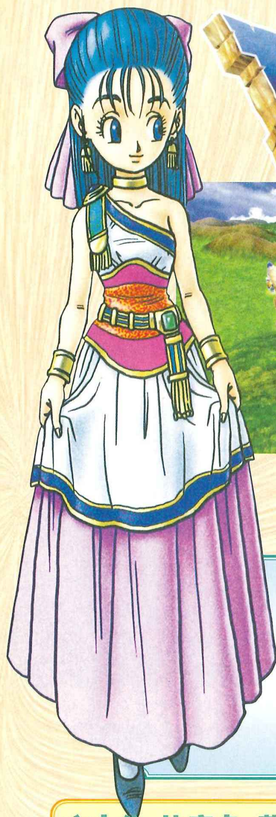
通过吞噬敌人，玩家可以根据自己的意愿锻炼出不同的能力。废除了交涉和合体的概念。

A NEW ARRIVAL 曼斗罗



角色的育成利用了一种叫做“曼斗罗”的成长图式系统。看来，玩家有可能会派生成长为各种类型的恶魔。

虽然主人公等人变成了恶魔，但还是可以恢复成人类的样子。不知道在战斗中是否也会受到变身的影响呢……？





*「その時の話を 聞きたいじゃろ?
いっぱい おごってくれたら
話しても いいぞ。

备受广大玩家期待的本作已经决定将和《DQ8》的内容预告光盘同捆发售。这次厂商又公开了芙罗拉等一些新的人物，并将为大家解说在游戏中必不可少的伙伴和马车系统。

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004.3.25
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

谜之少女芙罗拉和两个

芙罗拉

在主人公的青年时代就登场的神秘女性，给人的感觉似乎是名门之后。蓝色的头发上扎着大大的绸带。看起来似乎没有携带战斗武器。那为什么会和主人公一起冒险呢？难道有什么特殊的目的吗？

主人公在其从少年到青年的成长过程中会遇到各种各样的伙伴。一开始自然是自己的父亲帕帕斯以及孩童时代的比安卡。从画面上来看还有其他的一些伙伴。这次新公开的芙罗拉和两个小孩子，他们也会作为伙伴和主人公一起冒险。本作中还有数量众多的怪兽可以作为伙伴加入冒险。虽然在游戏初期能够一起行动的伙伴数量有限，但在冒险过程中逐渐成为伙伴的人和怪物却是非常的多！如何有效地组合这些伙伴来进行战斗，是玩家需要仔细研究的问题。

主人公、比安卡、芙罗拉……这些主要人物的关系发展

在主人公少年时期就登场并在青年时期伴随着主人公一起冒险的幼年比安卡和在主人公青年时期遇到的芙罗拉将会是这个游戏中的两个女主角。详细的情报请期待今后的报道。说到《DQ》系列的女主角，让人最先想到的就是《DQ1》的罗拉公主。被龙抓走之后她得到了主人公的援救，二人由此发展成为恋人关系，这一点从二人寄宿的旅馆老板的话：“你们昨晚很快乐吧！”中就可以看出来。《DQ2》的女主角是蒙布鲁克王国可爱的公主。《DQ4》中的女主角是阿莉娜、弭奈、玛尼阿。这次比安卡和芙罗拉将会有怎样活跃的表现呢？一个是青梅竹马的伙伴，另一个是青年时期遇到的好友，他们之间到底会有怎样的发展呢？我们拭目以待吧。

ビアンカ「なんだか ゴォーー! って
すごい音が 聞こえるわね。
いったい なんの音かしら。



称呼帕帕斯为「老爷」的男子，他会是什么人呢？

桑乔

在村子中迎接主人公和帕帕斯的桑乔从很早的时候就和主人公父子相识了，他称呼帕帕斯为“老爷”，看样子是非常地忠诚啊。他会是帕帕斯的侍从吗？

勇敢的小孩子

基拉潘萨

令旅行的人无比害怕的怪兽，非常难以驯服。是主人公在幼儿时就一起冒险的宠物，是主人公非常值得依赖的好朋友。但它却时常摆出这个姿势，好像是看到了什么吧？又或是遇到了危险？

这两个小孩子是什么人呢？

让人感觉神秘莫测的芙罗拉为什么会和主人公一起冒险呢？然而，更加不可思议的事情是这两个腰间佩带着气派的长剑，身上披着披风的男孩和女孩，也会和大家一起冒险。他们这么幼小的年纪又会给主人公带来什么样的帮助呢？但是仔细想一想，主人公小的时候不也是和父亲帕帕斯一起旅行冒险嘛！所以这两个小孩能和怪兽战斗也就没有什么好惊讶的了！无非是历史的重演罢了。



女孩子

正在向远处眺望，看起来是一个好奇心旺盛的孩子。姓名和详细的资料都还是未知数，只知道会成为主人公的伙伴，并一起加入冒险。



男孩子

这个男孩子也会和主人公一起旅行冒险。他有着与其年龄不相称的坚毅表情和坚强性格，似乎有着不输于主人公的"勇气"！

在这里介绍主人公和他的旅行伙伴

主人公



故事的主人公，也就是玩家的分身。游戏中将从最初的孩童一直成长到青年。

拜拉



只在照片和游戏画面中出现的人物，一切情报厂商均未公开，只知道好像是紫色头发的女性角色。

比安卡



从小就和主人公一起冒险的女孩子，是青梅竹马的好朋友，伴随主角在冒险中不井断成长。

亨利



主人公青年时期的伙伴。经常被孩子们称为「大叔」，是一个性格开朗，乐观豁达的人。

帕帕斯



主人公的父亲。和幼年时期的主人公一同旅行冒险，给主人公很多的帮助，是一个有名的剑士，是个强有力的角色。

谜之宠物

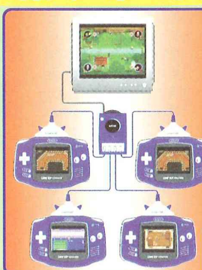


在主人公幼年时期，就成为伙伴的谜一样的动物。虽然小却凭借着非常锐利的爪和牙同怪兽战斗。

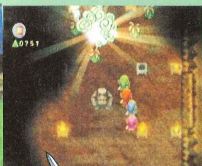
塞尔达传说 四支剑+ 在三种模

虽然一个人游戏也很有趣，但四个人一起玩的话就更是乐趣倍增了！没错，本作就是这样一款使用GBA连接线，最多可以4个GBA画面与电视画面进行联动的动作游戏。游戏时，玩家可以一边在2个画面中来回穿梭，一边向各种冒险发起挑战哦。

这次我们将送上三种模式的详细情报！另外，还将一并介绍为了使玩家们能够在各种模式中体验到更加深入的乐趣而进行改良的变更点。相信这种迄今为止从未有过的全新游戏模式，一定会令你有一种如在梦境中的感觉吧！？







←利用林克丰富多彩的动作体验冒险的乐趣！



↑→本作将捆绑附送一根GBA连接线。大家赶快一起来痛痛快快地大玩一场吧！！



1个人可以，最多4个人也可以一起来玩吧！

只要接上线就会更加有趣!!

 GC	厂商：任天堂	发售日：2004.3.18
	类型：A·RPG	价格：5800日元	其他：GBA对应

Hailaer Adventure

这就是主要模式！ 1P or 2P～4P

在该模式下，玩家可以随着剧情的发展向各种冒险发起挑战。由于得到了传说之剑“四神剑”，林克的身体不幸被一分为四。玩家要操纵他们，打倒苏醒的风之魔人古夫。在这个模式中，玩家需要收集的东西从宝石变成了“Force”。只要尽可能多地收集力之源“Force”，就可以重新找回四神剑原本的力量。怎么样？这样的设定，是不是比原先更丰富了？总之，本作一定会为你带来超乎以往的乐趣。其他的模式更精彩哦！敬请期待！



收集Force！

←为了打破黑暗结界，必须收集一定量的Force。玩家可以在收集画面中确认自己得到了多少哦。

FORCE就藏在各个角落中!!



↑大火过后，藏在草丛中的Force就显露出来了！尽数搬走吧。





←↑4个人一起踩在机关上的话，大量的Force就会从天而降！！

大吃一惊!! 琴克尔也在收集Force!?

在这个模式中，妖精琴克尔也会登场哦。而且，这个家伙似乎也在收集Force。玩家将与林克视为竞争对手，带着一脸坏笑，忙着搬运Force的琴克尔之间大概也会发生很多事件吧！？



收集不到足够FORCE的话……



←一旦收集到一定量的Force，就可以提升四神剑的等级。如果Force数量不够的话，是无法打破结界的哦。



←↑不要输给琴克尔，努力收集Force吧！

式里展开冒险！构筑新的传说！！

无双报道

Navitra's Trackers

一个人从容应战！大家一起和乐融融！！

1P～4P

这是一个以在《塞尔达传说 风之韵》中登场的海盗们为对手，接受海盗考试的模式。电视画面中会显示出完整的地图，玩家要在航海家泰特拉的语音指引下，反复切换GBA和电视背景，以自己手中的GBA画面作为目的地进发。在这个模式当中，玩家要收集的东西从“图章”变成了“海贼徽章”！一边利用数种道具从竞争对手中逃脱而出，一边按照顺序收集带有编号的海盗徽章。如果是你的话，能拿到多少个徽章呢……？





来收集海盗徽章吧！！

←收集的东西变成了海盗徽章，这样玩起来就更有海盗考试的味道了。

亲手打倒阻碍自己前进的竞争对手!!

→宝箱中藏有超级便利的道具！一定要好好利用哦。

→抢在对手之前抵达目的地！是不是更加刺激了呢？

→没有宝石的话也就无法得到徽章，一定要注意啊。

以琴克尔为对手 独自一人沉着应战!?



↑→在单人游戏中，琴克尔还会作为对战对手而登场。一定要打败他哦！！

令人紧张到心脏停跳的幸运星!?



虽然收集的东西变成了徽章，但是“幸运星”依然健在哦。这个道具分成从“幸运2”到“幸运5”4个种类，玩家可以抢先得到表示相应数字的徽章。

一举扭转乾坤!!



Shadow Battle

想体验激烈的对战吗？那就一定要选择这个模式！！

2P～4P

2～4人进行乱斗，最后的生存者即为胜利的对战模式。这个模式并没有改变。仍像大家以前所熟知的一样，需要利用林克多彩的剑技和各种道具与对手展开战斗。而且游戏的舞台中还有曾早在主要模式“海拉尔冒险”中出现过的场景哦！由于各关设置了各种各样的机关，所以玩家也可以充分活用这些机关智取对手。可不要傻傻的只顾自己走哦！适当地“算计”一下对手吧！



↑抢夺道具，利用机关攻击对手！！



利用游戏中的机关吧

充分利用机关



↑→这里突然变成了熊熊火海！?看起来一定是有人偷偷在小屋里按动开关了吧。

小屋中还设置了让陷阱开始运转的开关！这样，玩家就可以神不知鬼不觉地，在对手不注意的时候给他以重创啦！！一定要抓准时机，别错过制胜的机会！



进化后的画面

←使用火焰杖把对手的屁股烧着啦！一定很烫吧。不过倒是很搞笑！



最后的幸存者究竟是谁!?

←投掷炸弹会引起大爆炸，如果不小心，自己也会被卷进去。所以一定要留神啊。

无双报道

雨声与JAZZ所谱写出的故事

探侦 神宫寺三郎 Series No.9

KIND OF BLUE
Detective Adventure Game

『侦探 神宫寺三郎』的最新作

以新宿为舞台，以解开扑朔迷离的案件为主要目的的推理AVG游戏《侦探-神宫寺三郎》的最新作终于发表了，首次报道将为大家带来情节和登场人物介绍，以及备受瞩目的系统简介。

PS2	厂商：WorkJam	发售日：2004年4月末预定
	类型：AVG	价格：5980日元 其他：——

在烟雨弥漫，充满错综复杂案件的新

和新宿街头的潜在黑暗势力形成对峙局面的《侦探-神宫寺三郎》，应广大玩家的要求又推出了最新作《KIND OF BLUE》，这次公开了游戏的情节和相关的登场人物，令玩家惊讶的是游戏的剧情延续了前作的情节。对于系统，厂商则作出了新的调整，并对与以往的不同地方作出了介绍。

Story of before one

和『KIND OF BLUE』紧密相连的前作『Innocent Black』的情节介绍

在侦探事务所里，洋子一直作为神宫寺三郎的助手和他一起工作，两人的关系也日趋紧密。一天，神宫寺接到一个电话，是医院院长打来的，请求神宫寺帮助寻找离家出走的女儿，。神宫寺接受案件之后便开始了调查，随着调查的深入，一些不为人知的事件也逐渐浮出水面：副院长滥用药物事件，先天心功能不全者的死亡保险金事件……神秘的事件层出不穷。神宫寺在调查案件的时候致使冰室透子遭到了别人的杀害，神宫寺担心罪犯会再次向洋子下手，不幸的是神宫寺的担心终于成为了现实，虽然最后洋子得救了，但是却还是受到了伤害，神宫寺决定将洋子解雇以免其再次受到牵连。就这样，整个故事以二人的分手悲剧而告终。



↑“谁都不需要我”。听了神宫寺的话，洋子无可奈何的下定了决心。

●故事情节和登场人物

Story&Character

围绕「被遗失的曲子」而出现的情节和人物

新宿的六月，雨一直下着。神宫寺三郎由于洋子的离去而无法专心地投入到工作中去。现在他又接手了两个案件：一个是关东名治组今泉的委托——“监视一个叫蒲生的男子的行动”。另外一个是来自于爵士乐BAR的团员的委托——在乐团中担任男高音的歌手艾迪正病危躺在医院的病床上，“弄清楚他在病床上低声吟唱的歌曲到底是什么。”神宫寺三郎在收集歌曲片段的同时又和艾迪的孙子见面了，整个事件的序曲由此就展开了。

何时何地都离不开香烟和咖啡的私家侦探

神宫寺三郎

CV：小衫十太郎

职业：神宫寺侦探事务所所长
年龄：32岁
身高：179cm 体重：70kg
出生日期：2月6日 血型：AB型
性格：在前作中将洋子解雇之后，他就开始了自己洗衣刷碗的日子，在这种生活里，也让人看到了他的另一面。在接受今泉的委托之前，他一直都提不起对工作如同以往的兴趣，这次和洋子的再次会面又会有什么样的发展呢？

原·神宫寺侦探事务所助手

御苑洋子

CV：折笠富美子

职业：侦探的助手（已被解雇）
年龄：26岁
身高：167cm 体重：？kg
出生日期：8月1日 血型：A型
经历：被神宫寺解雇之后，洋子调整了自己的心情就去美国留学了，在美国她遇到了蓝子，两人相处的特别愉快，现在协助着蓝子的一切活动，好像对侦探助手的生活不是很留恋。不知对以后的工作是否有影响。

System ●系统

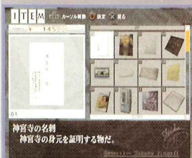
新作的一大革新：以简单的注释作为选择项的新增系统「对话猜想」模式登场！

游戏的基本系统还是延续以往的作品，这次新增加的则是揣摩对手心理的“对话猜想”系统，游戏中，玩家要根据剧情的对话来揣摩对手的心理状况，这一系统是玩家能否找出事件原委的关键所在。同时，这一系统的加入，更加充分地显示了游戏在真实性和趣味性上的又一尝试。相信此次尝试一定会为游戏中的情节发展带来更多乐趣。



↑面对这种厌恶的人，玩家要如何才能从他身上得到情报呢？该作真实地再现了侦探工作的各种细节。

其他的系统



↑道具画面中的所持金一栏尤为令人瞩目。我们前面所说的“对话猜想”系统中是否也会出现使用金钱的场面呢？

在本作中，系统在原作的基础上又向真实性迈进了一步，将现实生活中的“金钱”概念引入到了游戏中，道具的买卖以及在情报屋获得情报的时候都是需要花钱的，同时“谜之事件簿”也会收录在游戏中，在霞和真奈美所开设的“霞之吧”里面，除了JOKEBOX之外，还有各种各样的MINI游戏，是一个休闲放松的好场所。



→美女姐妹花经营的“霞之吧”，在这里，玩家可以玩到各种有趣的迷你游戏。



霞的妹妹 真奈美

「霞之吧」的老板娘 霞

酒吧「霞之吧」依然存在

宿探求「被遗失的曲子」

「房总黑潮会」的头领 鸟羽克臣

CV：大川透

职业：房总黑潮会的头领
年龄：30岁
身高：175cm 体重：68kg
出生日期：7月7日
血型：B型
经历：有着黑色传闻的房总黑潮会的年轻首领，是一个幕后的阴谋策划家。神宫寺在调查爵士乐BAR案件的时候曾被看到在爵士乐BAR的附近出现。他和神宫寺的关系目前还不明朗，也许他将是掌握整个案件关键所在的人物。

故事中的关键人物，女主角 日比野蓝子

CV：高森奈绪

职业：播音员 年龄：30岁
身高：165cm 体重：？kg
出生日期：5月2日 血型：O型
经历：从蓝子的外表来看，很容易发现她是一个对人友善的人，而且性格开朗活泼。她为了接受播音员的训练而远赴美国。现在的职业既是一个播音员同时又属于一个帮助罪犯重新回归社会的友好团体。她和洋子在美国相识相知。

热爱新宿的老警部 熊野参造

CV：家田正昭

职业：警视厅新宿淀桥署 刑事科警部
年龄：56岁
身高：170cm 体重：87kg
出生日期：11月25日 血型：O型
性格：理解神宫寺三郎的人，但是在组织犯罪对策科的九鬼出现之后，对淀桥署内和神宫寺的态度发生了很大变化。

The past works

扫清新宿黑暗过去的全部作品

《侦探 神宫寺三郎》系列自从1987年发售以来，如今已经迎来了17个年头，这期间一直深受玩家们的喜爱。这里，我们就介绍一下该系列所有作品的剧情梗概。希望大家能够通过我们的介绍，对该作有一个系统的了解。

#1『新宿中央公园杀人事件』
[1987年FC DISK系统]



在一个下雨天，新宿的中央公园内，发现了吊死在树上的桃子，她是歌舞伎町上极具人气的演员，在神宫寺的调查之下识穿了尸体伪装的诡计。是值得纪念的系列首部作品。

『横滨港连续杀人事件』#2
[1988年FC]



在横滨的巴拉卡共和国领事馆工作的女领事馆员工失踪了，神宫寺在调查的过程中受到了来自于外交官特权的阻力。整部作品以充满异国色彩的横滨为舞台而展开。

#3『危险的两个人(前编/后编)』
[1988/1989年FC DISK系统]



京子是洋子的老朋友了，京子的丈夫在自行车比赛中无故失踪了，神宫寺就此事展开调查，并最终发现了京子丈夫被人杀害的事实。洋子为此十分伤心，而神宫寺却……

『时间就这样的流逝』#4
[1990年FC]



这次神宫寺遇到了眼睛不是很好的一个迷路的孩子。直到再次遇到自己的母亲之后，他的眼睛又恢复了正常，同时，神宫寺的记忆也陷入了深色的旋涡中，时间就这样一点一点的过去了……

#5『没有完成的报告文学』
[1996年SS/PS]



一天，神宫寺接到了一个来自老朋友的电话留言，其中提到了一份没有完成的文学报告，为此，神宫寺巧妙地设计了陷阱，而接下来……

『梦的终结』[1998年SS/PS] #6



最近，新宿的周围频繁地发生女性失踪的案件，而且这次洋子的好友由香也被牵扯其中，而罪犯是一个被剥夺了过去的可怜的人……

#7『灯火还未消失的时候』
[1999年PS]



事务所里进来了一个满身伤痕的男子——正隆。好像在他的身上发生了一些巨大的事情，使得他好像发狂一样，该男子的身上充满了无尽的悲伤……

『Innocent Black』#8
[1999年PS2]



女子高中生失踪的事件引发了隐藏在大医院内部的种种事件，眼看着事件即将败露，惊恐的罪犯将冰室透子杀害，黑暗的时刻又再次来临，神宫寺应该怎样做出抉择呢？

无双报道



桜坂消防隊

樱坂消防队

曾推出《绝体绝命都市》等知名大作的IREM即将推出一款灾难型动作游戏，这次该作将为我们娓娓道来一个发生在消防员们身上的精彩故事！

PS2	厂商：ISEI	发售日：2004年6月	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

毅然面对着熊熊的烈火 消防员们与灼热的战斗

不管将一切化成灰烬的火焰是多么的残酷无情，可在这世上仍然有人敢于向其发起挑战，他们的名字就是——消防员。《樱坂消防队》正是这样一款利用知识、经验以及卓越的行动力与火焰战斗，体验生死一线间真实感受的动作游戏。除了与火焰搏斗的动作部分外，还有隐藏在火焰背后的神秘事件在等待玩家探索，曲折精彩的剧情引人入胜。

开端

在春意盎然的街道——樱坂，一个青年正独自抬头仰望着无数飞舞在空中的美丽花瓣而陷入沉思。他的名字叫做本条大地，这个故事就是从他1年前亲眼见到自己的哥哥葬身火海开始的。黄昏时，工厂突然发生火灾，本条兄弟俩和其他的消防队员们投入了紧张的救火工作。虽然，他们没有在现场发现任何可疑的人，但邪恶的影子却已经在不知不觉中悄悄接近……究竟为什么雄一郎要制止一心想要完全扑灭火灾的大地呢？



←作为一流消防员的雄一郎，此时还不知道正有一个悲剧在等待着他……



本条大地

樱坂消防署的头号热血消防员。21岁。由于事故失去了双亲，所以一直对自己惟一的哥哥雄一郎非常地尊敬和信赖。作为消防员，他的才能甚至能够凌驾于雄一郎，但由于太过年轻缺乏经验，行动相当莽撞，这也是他与雄一郎之间最根本的差别。



菊原千鹤

樱坂消防署的急救员，22岁。虽然外表文静，但拯救生命的使命感和在现场的工作热情却多出其他人一倍，是个外表柔弱内心坚强的女主角。与本条兄弟非常要好，一方面对雄一郎尊敬有加，另一方面又暗暗喜欢着大地。

现场活动

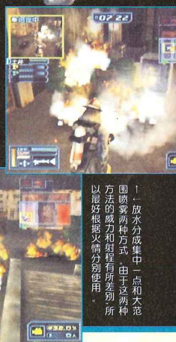
这里我们将对玩家在火灾现场必须掌握的各种动作概要进行解说。消防员的任务并不只是灭火。除了我们这里介绍的动作以外，还要根据现场的状况随时采取相应的行动。所以要求玩家必须拥有准确迅速的判断力。

↓根据插入的事件，游戏也会提示玩家下一步应该采取何种行动。



放水·灭火

防止火势蔓延、确保安全的活动空间、将遇难者安全救出都是必不可少的行动。左摇杆可以控制放水的方向，按键则能够切换2种放水方法。





↑放水分成集中一点和大范围喷雾两种方式，由于这两种方法的威力和射程有所差别，所以最好根据火情分别使用。

追查隐藏在火焰背后的事件真相!

在动作场面的高潮关键处，游戏会不时插入神秘悬疑的剧情故事。下面就让我们来看看第一个关卡的开头动作场面。故事的起因是一场发生在镇工厂的火灾，而且这也是一场使主人公的哥哥雄一郎丧生的悲剧性火灾。我们将以玩家实际遭遇的事故为中心进行介绍。

島崎工業 桜坂製作所

桜坂区桜坂1丁目15番地　4月15日 10時12分 晴れ

现场情报 4月15日10时12分，晴（强风）。岛崎工业樱坂制作所是岛崎工业属下的大型汽车部件生产部门，虽然曾经一度繁荣，现在却早已倒闭变成了一间废弃工厂，只有善后处理人员进出。

发生火灾!!



↑火灾现场容不得丝毫疏忽，有时身边还会有易爆的危险物品。

↓每关开始都会显示该关的全部地图和活动伙伴的情报。





↑玩家既要和伙伴们同心协力一起救火，也要根据状况和事态分别行动。



←除了灭火以外，消防员的首要任务应该是确保遇难者的安全。玩家要在遇难者自己无法逃出火场即将受到致命伤害之前，将他们救出来！

↓在无法灭火的地方很有可能藏有别的通路。此时应该仔细观察周围，努力想办法开出一条活路。



←↑当地板塌陷时，只要连击按键就可以爬到天花板上。如果被大火包围的话，同样也可以用这招儿跨越陷阱！

本条雄一郎



消防署的年轻精英，大地的哥哥，24岁。拥有冷静的判断力和大胆的行动力，天生是消防员的好料，所有队员对他也都非常信赖。也正由于行动中太过冷静，所以有时也会显露出冷酷的一面。

活动履历



↑救火行动结束以后，玩家的活跃事迹还会出现在新闻报道上哦。



→从现场的残留物品上往往可以找出火灾发生的原因，所以必须具有敏锐的观察力。

救助遇难者

在火灾现场时，按○键可以发出呼叫。由于有意识的遇难者可以对你的呼叫作出反应，所以这也是救助行动中最重要的根本。只要找到了他们，就可以将其带到在安全区域等待的救护队员那里。对于没有意识的人，玩家就必须自己或者和同伴们一起把他们背出去了。

↓大声呼喊寻找遇难者的场面像电影一样充满了紧迫感。





←有时玩家还需要使用消防斧等工具破墙进入！



↑将救出的遇难者交给救护队员后马上又重新投入危险的火场！

对伙伴下达指示

玩家可以对一起行动的伙伴下达个别指示。由于各队员之间的能力有所不同，所以只有视才分配任务才能提高效率尽快扑灭大火。



↑在地图画面中，选择自己想要指挥的队员并派到你指定的地点上。

回收遗留物品

在火焰的映照下，周围的一切都变成了一片红铜色。玩家只要靠近自己发现的物品，就可以进行调查。由于最多只能带回3个物品，所以一定要仔细斟酌。同时，回收可疑物品也是推进剧情发展的必要因素之一。



龙珠Z舞空斗剧

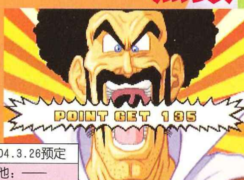
无双报道

新角色特别大公开

在《龙珠Z舞空斗剧》中，玩家可以利用简单地操作，自由地在地面和天空中驰骋翱翔，享受激烈战斗的无穷乐趣。这次，我们就为大家送上关于角色方面的最新情报。在本作中，每一个登场人物都有3种能力相异的等级，所使用的必杀技和强大程度也会根据等级发生改变。玩家必须使用新角色或不同的等级进行游戏，努力积攒点数。

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.3.26预定	
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

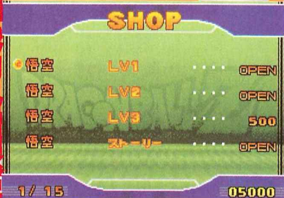
储存点数





←↑在剧情模式和挑战模式等各种各样的设定中与对手一较高下，积攒分数吧。

游戏角色陆续登场!!



↑OPTION模式中的商店卖的并不是道具而是角色哦。玩家只要攒够了点数，就可以在商店中购买心仪的角色了。

小林 等级1

小林作为地球上最强的战士，是和悟空一起在龟仙人门下修行的好朋友。等级1的小林不仅可以使用太阳拳和气圆斩等强力技巧，还可以得到抵达那美克星时的悟饭的支援。



→这招就是小林在漫画中的经典招式——气圆斩！



→小林个子虽矮，但就真正的地球人而言可以说是最强的。

魔人布欧 等级1

魔人布欧是魔导士比比迪创造出来的破坏与杀戮的化身。等级1的布欧不仅拥有体力自动恢复的能力，还可以将战斗对手变成糖果。

就算受伤也……!?



↑只要在一定时间内不再受伤，布欧的体力就会自动回复，所以一点点小伤对他来说根本不在话下。

沙鲁 等级1

格罗博士的电脑所制造出的最强人造人。在游戏中，沙鲁属于可以使出强力技巧的万能型角色，相信他会成为很多初学者们的首选吧!?

一招一式全都威力惊人





↑→不管是近身战还是在远处战斗，都可以发挥出强大实力的稳定型角色。

特兰克斯 等级1

身为最具地球人特征的赛亚人，特兰克斯是贝吉塔的儿子。从等级1起就可以变身成超级赛亚人状态，在近距离战中还可以使用身后的巨剑进行攻击。





↑→超级赛亚人的强大与其它的角色相比简直是天壤之别。

这一招儿究竟是?



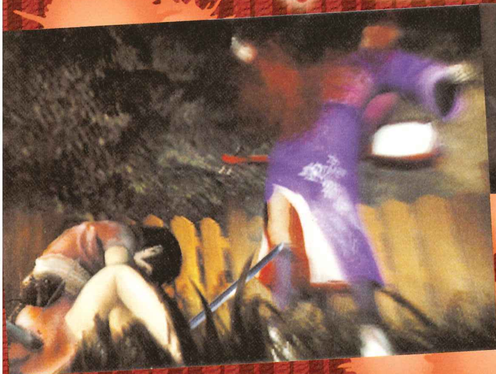
→特兰克斯从掌中发出巨大的“气”，向沙鲁直扑而去。

无双报道

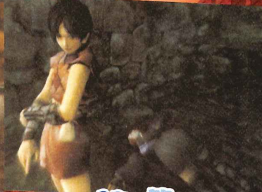
天誅 紅

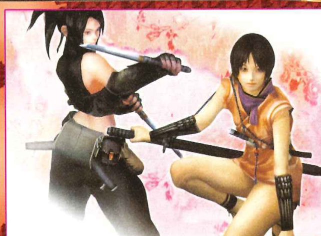
TENCHU KURENAI

只身潜入恶势力栖身的巢穴，悄无声息地接近目标，然后闪电般地使出绝技“忍杀”制敌！秘密潜入的紧张和忍杀成功时的爽快，绝对能够令钟情此作的玩家陶醉！《天诛》系列最新作的情报，现在公开！！









第1作「天诛」和第3作「天诛叁」相关联 值得您期待的剧情

PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2004年预定	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

大量新情报独家放送

《天诛》这一系列游戏从第一代发售至今一直有着不错的口碑，该游戏不仅在日本本土大受欢迎，在世界的各地也都获得了高度的评价。我们这次要为大家介绍的正是该系列最新的第4部游戏作品——《天诛 红》！

本作最大的特点就是FROM SOFTWARE所有的企划、制作均是以制作一款“全新的《天诛》”为目标而运作的。将彩女和凛两位女性主人公“女忍的生活”淋漓尽致地展现在玩家眼前。这里，我们就为大家介绍一下既是新角色，也是主人公之一的“凛”的详细情况，并同时奉上系统等方面最新的相关报道！相信从我们的报道中，喜欢《天诛》系列的玩家能够感受到新作给大家带来的全新享受和超越以往的爽快感！

STORY

自从第一代剧情中的力丸行踪不明之后，彩女便只身一人，一边前往乡田周边的国家进行秘密调查，一边收集情报。在彩女行进的途中路过了一个遭到某些神秘人物袭击的村落。

这个受到袭击的村庄位于远离乡田的深山之中，名叫“羽隐之里”也是忍者们居住的地方。潜入村庄进行调查的彩女，发现袭击的事件是一个集团所为。虽然彩女想要帮助这里的村民，但是村民们却接二连三地命丧于一个叫做“黑屋”的组织。

无法掌握详细情况的彩女想要离开村庄，却突然被一个少女所阻止。原来这名少女把她误认为是袭击村庄集团的一员。彩女打落了少女手中的兵刃后离开了村庄。

这个村庄中惟一幸存的少女名字叫作凛。她刚刚结束了一个月的山中修行，在返回村庄的路上突然遭到某些人的袭击。隐约察觉到危机的她，虽然加快了回村的脚步，但村子还是被坏人完全毁灭了……









新主人公「凛」的详细情报公开啦

本作的主人公一改前作中的英雄式形象，而变为两位英姿飒爽的女忍者。其中一个，是在目前发售的《天诛 叁》中大为活跃的"彩女"。另一个人则是在本作中初次登场的新角色"凛"。而且，本作的时代设定正好将第1作《天诛》与第3作《天诛叁》形成衔接，本作讲述的是在第1作结尾时，力丸被困在机关中行踪不明之后的这段时间里，彩女周围所发生的故事。

彩女

将小太刀使得出神入化的东忍流女忍者



乡田国的女忍。拥有超越常人的才能，年仅14岁就得到了东忍流的真传。自从《天诛》系列的主人公忍者"力丸"消失以后，就开始独自在乡田周边的国家进行调查。途中偶然目睹了羽隐之里的毁灭，并在那里与凛首次相遇。从羽隐之里毁灭的事件中得知了"黑屋"组织的存在后，就来到了与乡田邻近的"磐津"，并只身一人与黑屋展开战斗……

敌人是"黑屋"!?



双叶

一边在各国之间游走一边接受杀人任务的保镖集团"黑屋"的忍者之一。女性。一直执拗地想杀死凛。

黑涂十藏

（阴险狡诈的反面角色）

穿梭于各国之间，接受杀人任务的"黑屋"保镖集团头领。为了使杀人更加方便而且更加正当化，才干起了镖客这个行当。将一口气杀死多人奉为美学，接受的工作也多是一些大手笔。

凛

↓和彩女不打不相识的凛。她们第一次相遇的时候，究竟会发生一场怎样的争斗呢？



本篇的主人公。16岁。虽然自幼就被当作忍者养育长大，但自己生长的忍者村落"羽隐之里"却遭到某些人的袭击最终毁灭。混乱之中从村中逃了出来，抵达磐津后被镖局的头领"剃刀吟"收养。虽然性格开朗单纯，但失去故乡的打击还是在她的心里留下了阴影。长久以来，她一直在等待着向那些袭击村庄、夺走自己一切的人复仇。

能利用灵巧敏捷的体术将敌人尽数打倒的女忍

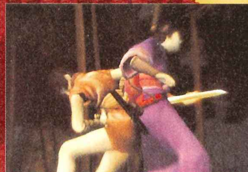


凛虽然使用一把叫做"枣"的忍刀作战，但比起剑术来她还是更擅长体术。尽管从外表来看，凛只是一个娇小的少女，但她的格斗技却可以轻易地将大个儿敌人撂倒。在战斗时，与挥舞着短刀、华丽地攻击敌人的彩女形成鲜明的对比。



←凛敏捷的身手再加上柔软的四肢，可以毫不费力地将敌人彻底消灭。

↓凛最大的爱好就是保养自己的爱刀"枣"。这把刀似乎和她过去的回忆有着密切的关系，究竟刀中藏有怎样的秘密呢！？



轻易折断敌人的颈骨

↑游戏中也有令人联想起《天诛 叁》的隐藏主人公藤冈铁舟那样的精彩演出哦!

身上背着狐狸面具……



↑每当凛陷入悲伤时，就会将自己的脸藏在狐狸面具的后面……

本作独特的新系统"忍杀乱舞"!!

“忍杀”一直是《天诛》系列中制敌时，不可或缺的重要攻击要素之一。对“忍杀”这一攻击系统不熟悉的玩家，可以先看一下右边的介绍。在本作中，“忍杀”的御敌效果又有了突飞猛进的变化，这就是我们本次要介绍的超级华丽的“忍杀乱舞”！！这是一种可以一次将多个敌人同时“忍杀”的新攻击系统。和以前那种一次只能斩杀1人的“忍杀”相比，这种“忍杀乱舞”发动成功时的感觉更加爽快刺激！利用这个系统，主角的攻击能力将会有大幅提升！



仅一次将数敌消灭

←当多数的敌人处在可以忍杀的范围之内，就可以使用“忍杀乱舞”了，而这一招儿的操作和普通的“忍杀”也大致相同。



→首先斩杀第一个敌人，然后毫无停顿飞身跳到第二个敌人身后，让对方吃一记你的飞踢“忍杀”！

可以同时"忍杀"多个敌人

关于"忍杀"!?

“忍杀”就是趁敌人不注意时悄悄利用忍术接近敌人，然后将其一击杀死的必杀技。在《天诛》系列中，“忍杀”已经不可否认地成为了该系列众多获得好评的因素之一。这里，就让我们回顾一下前作《天诛 叁》中“忍杀”场景的连续画面吧！

『天诛』系列的乐趣之一就在这里!!



←在敌人的视线之外，躲在明暗处静静等待机会。

←↑从敌人身后悄悄接近，然后一击将对手击倒。



↑落地，和普通的“忍杀”一样会加入精彩的演出，这一瞬间的心情一定是无比爽快！

这就是"忍杀乱舞"

主题歌『红之花』录制完成!!

一直以来，负责《天诛》系列音效部分的超仓纪行，在本作中仍将负责作曲和制作的工作。下图就是东京都内某录音室内紧张的录音现场。



←大家在热烈的讨论中完成了曲子的创作。



→演唱主题歌《红之花》的村濑由衣。好想知道歌词的内容啊。



给人留下深刻印象的歌词 回绕在耳边的优美旋律

前作『天诛 三』Best版

2月26日，售价3000日元的《天诛 叁（PlayStation2 The Best）》将捆绑特典影像DVD。该DVD内除了《天诛 叁》开发者的访谈外，还收录了《天诛 红》的宣传影像哦。

来自开发者的消息

《天诛 红》是由FROM SOFTWARE制作的一款与前作《天诛 叁》稍有不同的实验性作品。比起前作来，这款作品更加重视游戏技巧方面的开发，相信本作在游戏系统上的改变，一定可以让玩家们轻易上手，玩起来更有意思。而至于游戏的剧情方面，本作采用了和以前不太一样的处理方法，使剧情有了较大的改变。虽然贯穿该系列的主人公“力丸”将不会出现在《红》中，变为由新角色，新女忍者凛取而代之，但这个角色与《红》的主题还是有着很深的关系的。全系列第一次没有那种超级英雄式的主人公出现，使得该作更加充满了平和的味道，更加容易投入。至于彩女，还有很多尚未公开的内容，请大家耐心等待吧！

NEW GAME CROSS REVIEW

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

编辑点评

3月1日→3月15日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人



风林



宇部



PERFECT



飞月

SILVER

发售日： 2004年2月19日

最终幻想X-2 国际版+最终任务



机种：PS2
厂商：SQUARE · ENIX
类型：RPG
媒体：DVD

这款新作除了“最终任务”外，其它部分均变更为英文语言，而且还增加了超能力服和祭祀士两种服装以及全新的BOSS角色。

风林： 大概很多人会说是冷饭来的，不过对于木头这样没有腾出时间好好研究原作的人来说，这次的“最终任务”算是补回来的好机会。本作还是强化了不少新要素的，尤其是“最终任务”部分个人都觉得是最大乐趣所在，尤其是对于已经玩穿原日版的玩家来说。没有玩过的玩家就绝对不要错过了。

宇部： 这个国际版还是做了不少改进的，不仅是语言上变成了国人容易接受的英语，画面也要比以前看起来圆滑很多，更主要的是可换的服装更多了。不仅是好看，每种新衣服都有不同的功能，有的还能帮主角修得特技，使游戏更加丰满，更富于变化。游戏的主线都没变化，所以玩过前作的人可以轻松地进行游戏。

PERFECT： 腻！这是从FFX到X-2，再到国际版给我的最大感受！与最初X代的严谨世界观相比，国际版非但无法令真正的FF迷满意，相反其中明显“做作”的换装系统倒更容易引起老玩家的烦感。不过作为国际版的最大卖点，怪物育成系统还有一些嚼头的，虽然上手容易，但是深入进去却玄妙多多。

飞月： 尤莉帕三人组再次出动。虽然明显属于冷饭级作品，但为了那两款新衣服和最终任务（希望这次真的是最终任务，千万不要再出一个什么真·最终任务了！）肯定还是会有很多人乖乖上这个当的。不管你是否玩过日版的原作，这款游戏中的新元素都不可错过。推荐收藏！

发售日： 2004年2月19日

WE7国际版



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：CD

WE7国际版不仅采用了英、法、德、日等多国语言，还追加了部分特殊动作，增加了演示画面加强了临场感。资料对应2003/2004赛季。

风林： 其实给足球游戏来打分现在已经变得有点鸡肋。毕竟每一作在系统上都会有所强化，而且WE本身的起点已经很高，续作的质量保证起来并不难。总的来说，WE进化得越来越严谨了，越来越真实了，足球迷玩起来非常过瘾。只要细玩下去就会发现新作的加强。

宇部： 实在是很难评价，因为现在敢说WE不好的必然会被围攻。但很遗憾，不好就是不好。虽说比7有了点改进，但仍难弥补7的所有败笔。数不清的灵异事件，莫名其妙的犯规越位判定，让人费解的能力设定……没办法，也许它是个好游戏，但它不是足球。WE从7代开始，就与足球无关了。

PERFECT： 既然使用巴西足球名宿济科代言，那么把技术型球队进行一定程度的强化也是情理之中的事情。游戏导入了日、英、意、法、西、德6国语言，也算是没有辜负“国际版”的冠名。而新追加的编辑门将等设定也丰富了玩家单独游戏时的乐趣。WE出到这个份儿上，玩家似乎已经不能过于期待战术和操纵的革新了。

飞月： 评分不高不能代表游戏不好，相反我倒更喜欢这个版本，因为游戏在许多细节上做出了或合理，或有趣地改进。最突出的，便是在7代中不论带球方防守方如何死拉硬拽都无所畏惧的现象，终于得到了遏制。同时，球员场上动作更加丰富，表现也更加夸张，游戏变数也进一步得到提高。

SILVER

发售日： 2004年2月26日

鬼武者3



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：AVG
媒体：DVD

该作不仅采用了最先进的游戏开发引擎，还同时邀请了金城武和法国巨星尚雷诺担纲主演，两条主线合而为一的设定更使剧情充满张力。

风林： 如果不给高分，自己感觉就实在太对不起那五百多块钱了……完美的CG，高亢的配乐，震撼的剧情……三代完全可以说是系列最强的一部，采用双主人公的系统虽然不算创新，但古今时空交错在一起展开情节却实在是不错的点子。画面应该说是目前PS2即时演算的最高水准，最终出来的效果令人感动。这款游戏的确是PS2中后期不可多得的出色AVG。

宇部： 人气作品的最新作！不仅是金城武，还请来了老酷哥尚·雷诺助阵，游戏更是穿越时空在日本和法国进行。片头CG的水平没的说，特意请打星甄子丹做武术指导，像极了港片，真有气势！游戏画面没给人太大的惊喜，不过同屏中出现的敌人比以前要多很多，加上动作超酷，强烈推荐！

PERFECT： 从1582年的日本到2004年巴黎，鬼武者时代背景的巨大跨越确实给人们带来了久违的新鲜感觉，不过这只局限在故事剧本上！虽然有法国影帝尚·雷诺加盟，但由于两人的操作感不同，切换角色后“一闪”明显变得难以掌握！游戏通过时间大约8小时左右！刺激不足，华丽有余！片头CG推荐！

飞月： 3代仍然采用了第一作的原班人马。操作起来灵活流畅，对应小摇杆的感觉更加自如，画面和音乐也是无可挑剔，剧情虽然有点太过离谱但还算精彩。新出现的机械幻魔虽然外表笨重，但活动起来却意外的敏捷。玩家可以从两个主人公中任选其一进行游戏，某些特殊部分甚至可以同时使用两位主角。

SILVER

发售日： 2004年2月19日

影之心2



机种：PS2
厂商：Nautilus/ARUZE
类型：RPG
媒体：DVD×2

敢与《FFX-2 国际版+最终任务》同日发售的2枚组DVD大容量的RPG大作。延续了前代的世界观和备受好评的审判之轮系统，画面表现也更加出色。

风林： 让人期待已久的RPG游戏，前作作为PS2早期的RPG游戏就已经让人为之一振了。续作成品采用了两张DVD的大容量，除了大段精致的CG收录外，大气的剧情也是值得喜欢RPG游戏的玩家选择本作的原因。战斗系统非常出色，与同期的FFX-2国际版相比，风林还是推荐RPG迷选择本作。

宇部： 游戏的背景在一战爆发前夜，但并不是历史性很强的游戏，相反却是一个超乎天外的幻想冒险童话，本作处在历史与幻想的交界点，给人一种很清新的感觉。游戏的战斗系统上也很有特色，靠掌握按键节奏来决定HIT数，的确挺新鲜的。另外剧情做的也很好，对女性玩家和低龄玩家也有很大杀伤力。

PERFECT： 以第一次世界大战为背景而展开的天马行空的故事。游戏囊括了许多奇思怪想。原本不被笔者期待的“审判之轮”其实就是最大的噱头！通过类似轮盘赌的方式决定自己和敌人的命运是一项很惬意的事情，当然这一些都要拜“偶然性”所赐！此外，游戏对于暗红色和墨绿色的刻画也给人留下了深刻印象。

飞月： 喜欢前作的人一定还对独特的审判之轮系统记忆犹新吧。这款续作不仅继承了前作的种种优点，战斗系统也经过了重新改良。己方的角色不仅可以使用连携技，攻击的种类也有了大幅增加，CG画面更是华美无比。由于游戏里加入了很多妙趣横生的小细节，所以连枯燥的练级也变得更加有趣。飞月力推！

SILVER

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

3月1日→3月15日 2004

2004年2月19日 COOL GIRL



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：DVD×2

KONAMI以"COOL GIRL"玩偶为基础制作的SF科幻动作冒险游戏。该作最大的卖点就是2张碟每张各采用了一个不同类型的美女主人公。

彩火：比较让人失望的作品，但若了解原本只是TAKARA的手笔的话，也就能接受了。采用双碟，每张一个主人公，这样的做法对于并不是支节并不是非常庞大的本作来说，没有必要。相信大家也都发现了本作借鉴了大量成功游戏，结合一起之后却让人找不到本作的亮点了……

飞月：以近未来世界为舞台的科幻游戏，玩家可以从擅长枪技或忍术的2名美女主角中任选其一。虽然这种双主角的设定与同档推出的《鬼武者3》有着异曲同工之妙，但玩起来却远远不如《鬼武者3》有魄力。惟一的卖点也许就是还算帅气的动作设计和两名身材惹火的美女间谍吧。

龙哥：Cool Girl是一款"大杂烩"的动作游戏，在其中可以明显看到天诛、MGS等游戏的影子。但是游戏本身动作不够流畅的内伤依然令人无法满意，在大部分时间里，笔者的游戏感受都是非常单调的，加上视点切换有些蹩脚，长时间游戏的感觉比较"痛苦"。

宇部：本作以日本玩具大厂TAKARA开发的战斗女英雄玩偶《Cool Girl》为主题，故事以近未来的地球为舞台，属于科幻动作冒险类。玩家在游戏中要穿梭现实与虚幻世界之间，可以选择的两名女主角分别拥有各自的剧情发展，但又互受影响彼此相连。不过这款游戏的系统有强烈的似曾相识感觉。

2004年2月19日 战国VS现代



机种：PS2
厂商：D3 PUBLISHER
类型：ACT
媒体：DVD

虽然SIMPLE系列最大特点是"便宜有趣"，但该作的画面表现实在是无法恭维，动作也非常生涩僵硬。如果你不是收藏狂的话绝无必要入手此作。

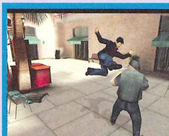
彩火：D3最近发售的一款动作游戏。游戏支持两人协力攻关，这种设定好像已经很少见了呢，让人有股亲切感。游戏中的武器种类丰富，有不少隐藏要素等待玩家的发掘。不过画面整体感觉偏暗，玩起来操作感也比较生硬，只能算是一款平庸之作。

飞月：令人提不起兴趣的游戏。可选的六个人能力差别不是太大，每一关的长度很短，基本上10分钟就可以见到每关的小BOSS。敌人也是出奇的弱，我只玩了前两关，结果包括BOSS在内，都没碰到我一下！本作惟一的乐趣就是两人同时配合过关的感觉，其余的实在不敢恭维。难怪很多人只玩了一局就不能忍受了。

龙哥：疯狂工作了一天的龙哥终于有时间可以和其他编辑一起合搓一次动作游戏。不知听了谁的建议选择了本作后，等了N次读盘才读了出来！好容易开始游戏后，刚刚被片头引起的一点兴趣逐渐变淡了。游戏的画面还算是不错，可是操作感却比较差，而且人物动作总是在时刻提醒我们这是在玩游戏。

宇部：实在不明白出这个游戏有什么用意，画面乍一看是PS水平，而一看角色们头上的血槽甚至连SFC水平都不如！虽然可以选人还有多种攻击方式，看着打得挺热闹，只不过难度就太那个了…实在是不明白这游戏存在的价值，是鄙视人类现代文明？是抗议战争宣传和平？还是希望手机单向收费？反正我是晕了。

2004年2月17日 JET LI Rise to Honor



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

由著名影星李连杰出演，元奎担任动作设计。游戏废弃了四个按键只使用L、R键和类比摇杆来操作，并加入了3000个以上的动作表现和慢镜头等电影效果演出。

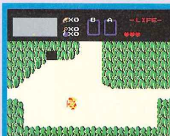
彩火：手感远超当初单纯观看DEMO的恶感。帮派撕杀的故事线在游戏中很新颖，加上大量粤语对白，使得带入感极强。流程简单，动作性强，每关都有妙笔生花的设定。将摇杆R3键设定为攻击键是本作最大的争议，从彰显中华功夫能八面玲珑的华丽功用看，其效果显著；但从操纵的严谨便利上看，又明显不足。

飞月：从人物、动作到场景的切换方式都充满了电影的风格。由于操作起来只能用L\R键和摇杆所以感觉有点别扭，但熟悉了以后反而更易上手。舞台中的油桶、椅子等都可以成为武器，路人甲、路人乙也可以成为你殴打的对象。由于游戏舞台设在香港，所以玩起来简直像在看李连杰主演的粤语动作片一样。

龙哥：游戏正式开始后，李连杰果然出现了，说得还是粤语，只是厂商把我们的明星制作得有些胖。接下来的游戏过程让人找到了一种《莎木》的感觉，而人物的慢动作特写则让俺想起了《佩恩》。摆脱了重力束缚的杰哥还是比较好操纵的，但除了杰哥外，没有什么特别能吸引俺的地方。

宇部：李连杰进出好莱坞之后名气大增，这回也成了游戏主角，挺给国人争气的。不过游戏的素质就有点那个，和大部分美版游戏一样，气氛烘托得很好，极有临场感。只是操作起来感觉实在很一般，打着打着就找不到人了。推荐给李连杰和动作片FANS。

2004年2月14日 FC迷你系列5 塞尔达传说



机种：GBA
厂商：任天堂
类型：RPG
媒体：卡带

任天堂与FC特别配色版的GBA SP同步发行的FC迷你游戏系列之一。该系列包括马里奥兄弟、大金刚、吃豆等经典大作。

彩火：作为日本游戏史上第一款真正意义的RPG游戏，本作的地位无可争议。但毕竟事过境迁，当年的惊人之举如今看来毕竟是太过乏味了。GBA上的这部FC经典作品，不过就是将原来的程序重新演算一遍，没有丝毫地变化。忠于原始对资料保存狂来说是欣喜之举，但实际的游戏意义确实不大。

飞月：86年FC平台上由宫本茂缔结的又一传世经典"塞尔达传说"如今登场GBA！游戏整体感觉和当年差不多，对从那个年代过来的老玩家们而言其亲切感不言而喻。相对于如今的"塞尔达"来讲，这款作品还略显幼稚，不过整个"塞尔达"系列的很多要素与设定都是源于本作，很有纪念意义。

龙哥：又一个复刻版，不过还真是"完全移植"！画面和FC时一模一样，不过这就更让人有怀旧的感觉了，主要是游戏的乐趣还在，所以系列的FANS是不会计较画面这些东西了。游戏做得原汁原味，不过究竟应该说成是为了更好地追求反璞归真的效果还是为了更加方便地炒冷饭呢？

宇部：说起这老任，他还真是会炒冷饭，这不，又把那些N年前的老游戏端上了GBA。不过，既然是陪伴众多玩家度过美好童年的精品，那么大家或多或少都会给它一些面子，至少不会把它骂个体无完肤。话说回来，这老任的游戏咋就那么好呢？反正俺是越玩越起劲儿，要不是考虑到还有好几碗冷饭没吃的话，俺还真不舍得放手呢！

评论人

彩火



飞月



龙哥



宇部



电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW 3月1日—3月15日 2004

评论人：PERFECT、风林、彩火、雪人



PERFECT



风林



彩火

雪人 ？

诺拉斯战士 无尽的国度

发售日：2004年2月21日



机种：PS2
厂商：SOE
类型：ARPG
媒体：DVD

由曾经开发多款名作的Snowblind Studios制作。最大的特点就是包括了50多个关卡、上千种物品，分支任务更是完全可以称为“无尽的任务”。

PERFECT： 5个种族和5个职业；超过1万种随机物品；45个级别可以提升；超过50个地区可供探索；随机产生的迷宫和怪物使每次体验都有不同；通过分插可以4人同时游戏；几百种搏斗和魔法技能可以学习……！！难怪SOE的销售和市场主管表示《诺拉斯战士》将是一款新的品牌游戏。

风林： 这是一款带有西方魔幻风格的游戏，好像西方的“哥布林”就像日本的“史莱姆”一样通用，在游戏中又见到了它们“活跃”的身影（笑）。游戏自由度相当高，各种物品与分支任务相当的多，而整个游戏也相当的漫长，一般需要70个小时左右才能通关。路漫漫其修远兮，吾将上下而求索……

彩火： 本作可以用PS2上最出色的“大菠萝”系作品来定义。出色的控制设定让玩家完全可以感觉到用手柄操作的便利和乐趣，这点对本作的成功有着至关重要的意义。游戏氛围出色地再现了“龙与地下城”的厚重世界观，四大种族的设定也中规中矩。大量的宝物和装备，使得玩家能很快在游戏中得到虚荣心上的满足。

雪人： 本作拥有一个比较庞大的世界观，丰富的种族和职业、多种多样的道具物品、广阔的神秘世界以及随即产生的迷宫都是吸引玩家的卖点，再加上高度的自由性，使本作更显得不同一般。虽然因为时间关系还没有玩太长的时间，但俺还是觉得本作不错。业余时间较多的玩家应该试试本作，相信它应该不会让你失望。

武装飞鸟1&2

发售日：2004年2月19日



机种：PS2
厂商：ATLUS
类型：STG
媒体：DVD

彩京经典的射击游戏，完全移植了PS上的一代和DC的二代。虽然又是一道炒冷饭，但对怀念老游戏的玩家而言还是很有收藏价值的。

PERFECT： 移植自街机上的一、二两代，游戏中还加入了“战国Ace”中的一些人气角色以隐藏角色的身份参展。彩京的射击游戏果然是强，普通攻击、集气攻击、BOMB攻击以及接近战，方法多种多样。而满屏幕的子弹跟流星一样的飞舞特色绝对是会保留的，让人目不暇接，爽快！

风林： 95的激动感觉，今天又回来了！本次除了收录95年PS上的一代作品外，还一并收录了移植DC版的系列第二代。除了保留原作的精华如“三段聚气射击”和“接近攻击系统”外，在游戏的插画部分也都活用了PS2的机能进行了重新制作，其游戏质量和画面精美程度都令人叹服。不愧为怀旧佳作！

彩火： 本作不过是个翻箱底的结果，其根本的作用无非就是让一帮老鸟们能方便地在流行主机上，重温一下那个飞弹满屏的时代。不可否认，该系列曾经是传统射击作品中的一个佼佼者，两部作品都曾经是机厅和家用机上出镜率很高的名品。因此推荐想刻苦练习游戏基本功的玩家们，将本作拿来当你们的指导老师吧。

雪人： 真的很怀念那个时代呀，想起从前还是中学生时在SS上打武装飞鸟……好像还是昨天的事。移植度自然没的说，毕竟隔了这么多年了，惟一的不足就是没有一个收集或系列回顾的那样一个模式，作为怀旧作品来说还稍显有点不足。

SD 高达 G世纪SEED

发售日：2004年2月19日



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：SLG
媒体：DVD

这款游戏除了再现原作的精彩画面外，还加入了以《机动战士高达Seed》为中心的“SEED”模式，为该作带来了一丝新意。

PERFECT： 没想到前不久才刚刚看完动画全集，马上就能够玩到游戏版，好HAPPY！看到自己喜欢的机体和原作中的经典场面重现眼前让我特感动！而号称“SEED机体全收录”就足以让本人把休息时间全部砸进去了（木头：那这期你来做攻略吧～汗）。

风林： 去年真是高达系列丰产的一年，今年高达依旧风头强劲！本作的系统与新近收录机体是其重要卖点。在SEED模式中，可以通过经典动画场景的重现体验到原作的精髓，另一个Generation模式中，玩家也可以编辑自己的部队进行战斗。本作绝对是高达系列饭断不可错过的一款作品。

彩火： G世纪的系统本来就没什么可钻研性，而且明显地走着下坡路。本作的系统只能是在下坡路上自己再踹自己脚后跟一脚，只增笑耳，仅此而已。用高达动画系列中最差的一作来做主线，而且只有10几关，摆明了就是骗钱。这种作品老高达FANS没人会理，不看高达的更不会去玩，前景惨淡啊。

雪人： 对于对机器人题材的游戏持中立态度的雪人来说，本作原本并无什么特殊之处。不过，经常听身边的机器人迷的宣传，俺也决定试上一试。出乎意料的是，一玩之下，竟然有些欲罢不能的感觉。作战时那种爽快的感觉和那些造型强劲的机体可能就是吸引俺的原因吧？不过，这对于一款SLG游戏来说，究竟是好还是不好呢？

游戏王 世界冠军 锦标赛2004

发售日：2004年2月10日



机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：CAG
媒体：卡带

本作收录了众多玩家熟悉的角色，并加入了1100多种卡片。玩家还可以利用通信线对战或交换卡片，喜欢卡片类游戏的人不妨尝试一下。

PERFECT： 又是一个国际版，能看英语恐怕对大部分中国玩家来说都是个不利好消息。加入的最新的OCG卡组和规则，去除前作的BUG（好像是每代游戏王新作都必备的特点），而且游戏的进行方式也变化了。比起去年的那个国际版来说要好得太多了，连初始卡包里都有很多强力卡，一上来就可以进行精彩的战斗。推荐！

风林： 经典卡片战斗游戏！曾引得我点灯鏖战到深夜，睡眼惺忪却依旧乐此不疲的好游戏！本作中收录了超过1100张战斗卡片资料，当然也可以通过GBA对战线与其他玩家互换卡片对战。KONAMI将本作的副标题定为“世界冠军锦标赛”，便是借着《游戏王》的卡通在北美热播的契机，将《游戏王》真正推向世界。

彩火： 凭借漫画的热销，KONAMI的"游戏王"系列在GBA上已经赚了不计其数的银子。在游戏中，每当得到一枚强力的卡片，或者是完成一套高难度的召唤，或者是经过精心的组合利用手中弱小的卡组击败强大的对手，甚至是被敌人用超强力的怪兽击倒都会让我这个"游戏迷"兴奋不已！（被虐狂倾向？）

雪人： 一部受欢迎的动漫一定会被改编成游戏，这似乎已经成为了一条铁的定律。不信？那你就看看今次的《游戏王国际版》！俺只记得它在各个机种上不停地推出相同的游戏，这是GBA上的第几作恐怕没多少人能记清了。改系列的游戏已经拥有了一个比较稳定的玩家群，所以不需担心销量，而它的品质也还算是说得过去，本系列的FANS可不能错过啊！

战国无双

SENGOKU MUSOU

PS2	厂商：KOEI	发售日：2004.2.11	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

光荣25周年纪念超大作—《战国无双》，在发售当天2月11日便达到了45万份的销量，占当天出货量的90%以上，比起《真·三国无双3》三天累计销量68万份的成绩可以说是更上一层楼。据此情况，《战国无双》有可能突破光荣预计的百万份大关。由此可见无双系列游戏已经逐渐成为光荣公司最为卖座的游戏。希望《战国无双》在今后取得更好的成绩。

光荣于日前开放《战国无双》无限城-虚空破关记录的排名赛网站，玩家在通过《战国无双》无限城-虚空的关卡考验后，记录下破关之密码，至光荣官方网站登录后，即可与所有《战国无双》玩家竞争排名。

■文/Light　责编/宇部

各武将能力上限值

武将名	攻击	防御	间攻	间防	骑攻	骑防	移动	跳跃	回避
真田幸村	172	194	170	190	170	190	180	175	180
服部半藏	160	172	194	180	154	180	195	195	195
阿市	146	186	186	200	142	180	195	195	190
上杉谦信	194	174	166	166	200	166	150	155	150
明智光秀	174	192	166	194	174	194	175	170	180
杂贺孙市	166	188	178	198	170	198	180	170	170
武田信玄	188	200	142	200	182	200	145	140	145
前田庆次	200	176	182	178	200	178	180	200	190
森兰丸	158	180	190	188	150	188	190	185	190
女忍者	148	174	190	188	150	188	200	200	200
伊达政宗	152	180	186	176	158	200	195	190	195
阿国	186	172	146	170	190	170	155	155	145
浓姬	166	188	178	198	170	198	180	170	170
五右卫门	196	170	200	162	186	162	140	165	150
织田信长	176	190	174	186	178	198	180	175	170

自创武将修行

评分标准：100分特级，80−90分一级、50−70分二级、20−40分三级、20分以下论外。

—— 剑豪 ——

内容：限制时间内尽可能多地打倒敌人。制限时间为1分钟，每打倒50人限制时间增加5秒，每达成5连击增加3秒。

评分：500人斩以上100分、450−500人90分。

—— 突破 ——

内容：快速到达城内目的地。限制时间为2分钟。

评分：剩余时间1'以内80分+击破数40人以上20分=100分；剩余时间1'15''以上100分，剩余时间1'10'−1'15''90分。

—— 刚弓 ——

内容：使用远程攻击（弓矢铁炮）击退敌人。

评分：命中率90%以上50分+击破数25人以上50分=100分。

—— 心眼 ——

内容：使用武器反弹敌人的远程攻击（弓矢铁炮）。

评分：根据击破数和击挡率。

—— 马术 ——

内容：骑马绕本能寺2周。第2周时追加敌人。

评分：剩余时间1'以上100分、55''−1'90分。

—— 奥义 ——

内容：只能使用无双奥义打倒敌人。限制时间为1分钟，使用奥义期间限制时间不减。

评分：击破数450人以上100分，400−450人90分。

—— 舞斗 ——

内容：用连击数赚取点数。5连击以上追加敌人。

评分：根据连击得点和最大连击数，连击得点超过60可得50分。

1 修行追加条件

马术	突破中级
刚弓	剑豪中级
心眼	剑豪中级
舞斗	剑豪上级
奥义	舞斗中级



2 踢馆事件

前田庆次（攻击力85以上剑豪中乱入）	可修得技能「居合」。
服部半藏（跳跃力130以上舞踏中乱入）	可获得道具「兵粮丸」。
五右卫门（攻击力140以上突破中乱入）	可修得技能「千里眼」。
伊达政宗（马术中乱入）	可修得技能「怒发」。
女忍者（心眼中乱入）	可修得技能「心觉」。
杂贺孙市(间接攻击力75以上刚弓中乱入)	间接攻击武器变成火绳铳。
阿国（舞踏中乱入）	击鼓100下可修得技能「炼气」。
毒鬼丸击破	可修得技能「忍耐」。
突忍乱入1（剑豪中乱入）	新武将MODEL1追加
突忍乱入2（剑豪中乱入）	新武将MODEL2追加
突忍乱入3（剑豪中乱入）	新武将MODEL3追加
突忍乱入4（突破中乱入）	新武将MODEL4追加

演武剧本任务100%达成条件



第一章 川中島の战い

1.これは啄木鸟だ！

——开战后出现，在未完成任务2及任务7未出现的情况下打倒武田信廉。

2.海津城制压

——开战后出现，在未完成任务1及任务7未出现的情况下打倒真田幸村夺取海津城。

3.战国一の名胜负

——任务1成功后出现,在未与真田幸村接触的情况下突入武田信玄本阵。

4.啄木鸟を落とす

——任务1成功后,在未完成任务3的情况下接近真田幸村后出现,打倒他。

5.お祈りは？

——任务2成功后出现，在善光寺我方据点健在的条件下击破欲封锁善光寺的武田义信队。

6.行くことは流れのごとし

——与任务5同时或任务5完成后或任务7完成后出现，打倒山本勘助。

7.挟击

——任务1及任务2均未完成，真田幸村、武田信廉、柿崎景家、甘粕景继存在的条件下，真田幸村到达妻女山时出现，击破真田幸村和武田信廉。

8.一矢报いん

——任务7失败后出现，突入武田信玄本阵。

第二章 小田原城潜入

1.存じません
——第二层与女忍者接触后出现，将其打倒。
2.时间稼ぎ
——任务1成功，第四层接近真田幸村后出现，将其打倒。
3.思わせぶり
——任务1失败，第四层接近真田幸村后出现，打倒幸村和女忍。
4.后の祭り
——第5层开始后出现，打倒北条氏政。

第三章 上田城攻略战

1.真田のせがれ
——开战后约30秒出现，在柿崎景家败走前打倒真田幸村。
2.影武者
——任务1成功后出现，在本阵未被侵入前打倒任一个真田幸村。
3.幻影
——任务1失败后出现，在本阵被侵入前打倒原本的真田幸村、户石城的真田幸村以及南边小路的女忍。
4.幻惑
——任务2失败后出现，在本阵被侵入前打倒两个真田幸村和南边小路的女忍。
5.本阵挟击！
——任务2成功后出现，在本阵被侵入前打倒剩下的真田幸村、上田城门的真田信之以及南边小路的女忍。
6.追い讨ち！
——任务3、4、5中任一个完成或失败后都会出现，在真田信之到达本阵前将其打倒。
7.そこか！宿敌！
——任务5或任务6完成后出现，打倒武田信玄。
8.城内决战！
——任务7成功，把上田城外的敌军都打倒后出现，打倒真田昌幸。
9.三つ指突いて
——城内战接近第一层通路的女忍者后出现，将其打倒。
10.真田の兄
——接近把守第一层真田信之后出现，将其打倒。
11.真田の弟
——接近把守第二层真田幸村后出现，将其打倒。
12.兄弟仁义
——第五层接近真田幸村后出现，打倒幸村和女忍。
13.真田の父
——任务12成功后出现，打倒真田昌幸。

第四章 岐阜城攻略战

1.鬼柴田・猪柴田
——开战后出现，等谦信与直江兼续对话结束后将柴田胜家引诱到炮击范围内。
2.天に梯子をかけるが如く
——任务1成功后出现，守卫天梯车架起，打倒羽柴秀吉。
3.墨俣城を落とせ！
——任务1失败后出现，守卫天梯车架起，打倒羽柴秀吉。
4.正面突破！
——任务2或者任务3成功，和任务5一起出现，打倒前田庆次。
5.左方展开
——任务2或任务3成功，和任务4一起出现，打倒前田利家守卫天梯车到西门。
6.西の猛者
——任务2或任务3失败后出现，在未完成任务7情况下打倒西门的前田庆次。
7.东の策士
——任务2或任务3失败后出现，在未完成任务6的情况下打倒东门明智光秀。
8.神と魔王
——任务4成功后出现，在织田信长进入岐阜城前将其打倒。
9.相手にならず
——任务8失败后出现，打倒城内的织田信长。
10.城内制压！
——任务6或者任务7完成后出现，打倒织田信长。
11.扫讨战！
——完成任务8、9、10中任何一个后出现，打倒所有织田军武将。
12.一阶威压
——城内战第一层开始后出现，在4分30秒以内到达下二层。
13.二阶抑压
——第二层开始后出现，在4分30秒以内到达下二层。
14.三阶高压
——第三层开始后出现，在3分以内打倒森兰丸到达下三层。
15.四阶抑压
——第四层开始后出现，快速打倒织田信长。
*分支：以上四项都达成的话，会进入第五章（上）川中岛宿命战，否则进入第五章（下）姊川の战い。

第五章(上)川中岛宿命战

1.八幡原主导权
——开战后出现，先打倒武田信廉。
2.海津城攻击
——开战后出现，先打倒小山田信茂。
3.妻女山防卫
——任务1或任务2成功后出现，在甘糟景持生存的条件下打倒服部半藏。
4.善光寺防卫
——完成任务1一段时间后出现，在善光寺守备武将生存的条件下打倒山县昌景。
5.夺还阻止
——完成任务2一段时间后出现，在海津城被夺回之前打倒真田幸村。
6.一时撤退
——完成任务4或任务5，敌方武田信赖增援后出现，须退后到指定地点。
7.最后の单骑突入
——完成任务6后出现，单骑突入武田本阵。
8.茶臼山攻击
——完成任务4或任务5一段时间后和任务6一起出现，不撤退打倒武田胜赖。

第五章（下）姊川の战い

1.决战开始
——开战后出现，在宇佐美定满败走前打倒内藤昌丰。
2.波状攻击
——开战后出现，在柿崎景家败走前打倒马场信房。
3.疾きこと风の如し
——开战后出现，在鬼小岛弥太郎败走前打倒山县昌景。
4.徐かなること林の如し
——开战后一段时间，或者完成任务1-3后出现，在武田信玄撤离战场前突入敌本阵。
5.侵掠すること火の如し
——任务4成功后出现，打倒全部武田军武将。
6.动かざること山の如し
——任务5成功后出现，打倒武田信玄。



第一章 稻叶山城防卫线

1.坚城・稻叶山
——开战后出现，击破敌方前线部队。
2.木材が狙われる
——完成任务1一段时间后出现，木材库的门打开，击破木材库部队。
3.决意
——游戏进行到一定时间出现，打倒羽柴秀吉夺回一夜城使炮击停止。
4.实力主义
——任务3成功，接近浓姬后出现，打倒织田军全部武将。
5.竹中半兵卫谋反
——任务3成功后出现，在竹中半兵卫到达本阵前将其打倒。

第二章 伊势长岛歼灭战

1.火计准备
——开战后出现，打倒守备的僧兵法师达成（两个）砦的制压。
2.炮击准备
——开战2分后出现，护卫我方大筒部队的安全直到炮击开始。
3.再生の炎
——任务1成功后出现，保护秀吉的工作部队到达指定地点。
4.火计工作
——任务1失败后出现，保护秀吉的工作部队到达指定地点。
5.砦制压指令
——任务3或任务4失败后出现，制压四方敌砦。
6.降伏の使者
——任务3、4、5其中之一完成后出现，在证惠到达织田信长本阵前将其打倒。
7.命は力なんだ
——任务6成功后出现，打倒服部友贞作成退却路线。
8.民を逃がせ！
——任务6成功后出现，让敌方部队安全到达撤退地点(需先与之接触)。

第三章 本能寺の变

1.さよならを教えて
——开战后出现，打倒森兰丸突破南门。
2.桔便と炎
——开战后出现，保护火计部队到达指定地点。
3.死者との约束
——任务2成功，接近浓姬后出现，将其打倒。
4.无垢は罪か
——任务2成功，接近阿市后出现，将其打倒。
5.相克
——接近织田信长后出现，将其打倒。

第四章(上) 山崎の战い

1.天王山门闭锁
——开战后出现，在敌方自动关门前打倒天王山顶3个守备头。
2.松田军救出
——任务1之后出现，击破敌军救出松田政近。
3.天王山を制する者は
——任务2之后出现，击破天王山守敌。
4.援军合流阻止
——开战一段时间后出现，在丹羽长秀与秀吉本队合流前将其击破。注意之前不能从地图左方阿市所在的那条路下去。
5.大虎
——任务3成功一段时间后出现，打倒前田庆次救出阿闭贞征。
6.战に非ず
——任务4成功后出现，在义民兵到达洞窟右侧的出口前将其击破一定数量。
7.洞窟を抜けろ
——任务4成功、任务6出现且任务3尚未完成时，明智光秀到达洞窟内部出现，由洞窟左侧出口脱出。
8.猿知恵见破り
——任务3失败一段时间后出现，击破黑田军救出津田军。

第四章(下) 安土城防卫战

1.炎を止めろ
——开战后出现，在泷川一益和织田信忠到达指定地点前击破2人。
2.火の手が伸びる
——开战后一段时间出现且敌方羽柴秀吉生存时出现，在其突破城门前击破。
3.突破予告
——开战后一段时间出现且敌方柴田胜家生存时出现，在其突破城门前击破。
4.羽柴を水际で止めろ
——任务2失败且敌方羽柴秀吉率先靠近天守阁时出现，在其到达天守阁前击破。
5.柴田を水际で止めろ
——任务3失败且敌方柴田胜家率先靠近天守阁时出现，在其到达天守阁前击破。
6.飞んで火にいる
——到达安土城右下方大门内时出现，击破全部伏兵。
7.圣域无し
——任务1失败且敌方泷川一益或织田信忠靠近地图上方一闭锁城门时出现，将其打倒。
8.魔王の进击
——任务4、5、7完成其中之一后出现，在织田信长到达天守阁前将其打倒。

第五章（上） 岐阜城潜入

1.忍ばない者
——第一层出现，击破忍者部队。
2.亲玉
——任务1成功后出现，打倒服部半藏。
3.美しき猎物たち
——第二层出口接近杂贺孙市后出现，将其打倒。
4.不法侵入
——第三层出口接近石川五右卫门，将其打倒。
5.信念
——第四层开始后出现，打倒森兰丸。

第五章(下) 山崎の战い

1.东门を守れ
——开战后出现，在阿闭贞征生存条件下打倒欲突破东门的佐佐成政。
2.西门を守れ
——开战后出现，在明智秀满生存条件下打倒欲突破西门的泷川一益。
3.暗に蠢く者
——明智光秀接近上方洞窟时出现，将洞内五处伏兵一一引发后，打倒其中全部旋忍和突忍。
4.仇敌
——任务1成功后经过一段时间出现，在阿闭贞征生存条件下打倒羽柴秀吉。
5.理性
——任务1、2、4完成，明智光秀接近森兰丸后出现，明智光秀一直留在森兰丸身旁且保证森兰丸生存，一定时间后森兰丸加入我方。
6.信长自ら进む
——任务1、2、4完成且任务3尚未完成，浓雾散去后出现，在织田信长到达山顶前与之接触。



第一章 伊势长岛歼灭战

1.火计准备
——开战后出现，打倒东南西北任意两砦的守备法师。
2.炮击准备
——开始一段时间后出现，守护大筒部队（九鬼嘉隆）直到炮击开始。
3.再生の炎
——完成任务1后出现，掩护羽柴秀吉到火计地点。
4.火计工作
——任务1失败后出现，掩护羽柴秀吉到火计地点。
5.砦制压指令
——任务3或任务4失败后出现，打倒东南西北四砦的守备法师。
6.降伏の使者
——任务3、4、5任一项成功后出现，在证惠到达织田信长本阵以前将其打倒。
7. 命は力なんだ
——任务6之后，打倒服部友贞。
8.民を逃がせ!
——任务6完成后出现，保证敌方3个法师安全到达撤退地点（需和3个法师分别接触）。

第二章 长条の战い

1.最前线
——在没有越过我方火炮队栅栏东侧的情况下，开战即会出现，防卫茶臼山，打倒马场信房配下强袭部队20人以上（不要上前击破马场信房）。
2.牵制
——完成任务1后出现，打倒目标据点（在由北向南的路上一定要从我方栅栏的西侧经过）。
3.混乱
——完成任务2后出现，打倒内藤昌丰部下20人。
4.胜赖を追え
——将武田骑马部队歼灭到一定程度后出现，打倒往茶臼井逃跑的武田胜赖。
5.恐怖の铃音
——在任务1出现前越过栅栏东侧，埋伏被识破，武田骑马部队突击后出现，将其全歼。
6.马防栅
——任务5未出现且任务1或任务2失败时出现，击破武田军来袭部队。
7.若虎
——完成任务3后出现，接近真田幸村。
8.故乡へ归るんだな……
——完成任务7后出现，打倒真田幸村。

第三章 京洛の舞

1.お手并み拜见
——开战后与石川五右卫门接触（不打倒）就会出现，从出现任务开始计起，五分钟内百人斩。
2.汉の喧哗
——完成任务1出现，打倒五右卫门。
3.有名人はつらいよ
——接近阿国后出现，将其打倒。
4.外野はひっこんでな
——完成任务2、3后出现，制压所有敌据点。
5.倾奇者を倒せ
——完成任务4后出现，打倒场中所有倾奇者。
6.无杂者退散
——织田军武将登场一段时间后出现，接触场中还活着的织田军，使其撤退。

第四章 小田原城潜入

1.子守り
——到达第3层，和伊达成实遭遇时出现，打倒伊达政宗前先打倒伊达成实和片仓小十郎。
2.武士に戏言なし
——完成任务1后出现，打倒伊达。

第五章 川中岛腕试し

1.前田庆次の大倾き!
—— 一开始就会出现，打倒所有敌将（如果是LV5武器，需要连副将也全部打倒）。
2.欢迎幸村
——杂贺孙市登场一段时间后出现，打倒守备善光寺的敌将。
3.恋は盲目
——阿国和石川五右卫门登场一段时间后出现，在石川五右卫门之前与阿国接触。



第一章 稻叶山城防卫战

1.坚城・稻叶山
——开战后出现，打倒佐佐成政和柴田胜家。
2.木材が狙われる
——完成任务1一段时间后出现，往天梯车的方向去击破蜂须贺小六。
3.决意 ——游戏进行到一定时间出现，打倒一夜城的羽柴秀吉。
4.实力主义 ——任务3成功，接近浓姬后出现，打倒织田军所有武将。
5.竹中半兵卫谋反
——完成任务3后出现，在叛变的竹中半兵卫到达本阵前将其打倒。

第二章 伊势长岛歼灭战

1.火计准备 —— 一开始就出现，打倒东西南北任意2个敌砦里的法师。
2.炮击准备
——开始后一段时间出现，保证大筒部队（九鬼嘉隆）生存直至炮击开始。
3.再生の炎 ——完成任务1后出现，掩护羽柴秀吉到达火计地点。
4.火计工作 ——任务1失败后出现，掩护羽柴秀吉到达指定地点。
5.砦制压指令 ——任务3或任务4失败后出现，打倒东西南北四方砦的四个法师。
6.降伏拒否
——任务3、4、5任一项成功后出现，在证惠到达织田军本阵前将其打倒。
7.破坏と创造 ——任务6完成后出现，将逃亡中的法师全部打倒。

第三章 本能寺の变

1.绝对领域
——开战后出现，在明智光秀军武将（除光秀以外）到达本能寺南门前将其全部打倒。
2.复仇の炎
——开战后出现，在火计部队隐秘头到达火计地点前将其打倒。
3.蝮の血、发现す
——本能寺西门打开后浓姬会叛变，接近浓姬后出现，将其打倒。
4.谋杀の刃
——任务1和任务2均完成一段时间后出现，打倒明智光秀。
5.陷阱 ——任务2失败后出现，与浓姬接触共同逃亡。但信长到达西门后浓姬仍会叛变。
6.报い ——任务2失败后出现，织田信长与阿市接触后阿市开始移动，保护阿市到达撤退地点。

第四章 姉川の战い

1.连携回复
——开战后出现，打倒斋藤利三与松田政近。
2.政宗奇袭
——开战一段时间后出现，打倒伊达政宗。
3.中央突破
——开战一段时间后出现，打倒井伊直政、木神原康政和前田庆次。
4.姿无き挑战者 —— 一段时间后出现，在杂贺孙市完成狙击前将其打倒（地图左下）。
5.问いかけ
——未全部完成本关任务1-4，到达德川家康本阵前出现，打倒明智光秀。
6.迷いの刃
——任务3成功后出现，须先完成任务1-4，之后再进入德川家康本阵打倒家康。
7.足掻者——任务6成功后出现，打倒明智光秀。

第五章（上） 岐阜城潜入

1.杀阵 ——第1层出现，击破敌方忍者部队。
2.黑き兽
——完成任务1后出现，打倒服部半藏。
3.私斗
——到达第2层出口时出现，打倒杂贺孙市。
4.妨害
——第2层与女忍者接触后出现，将其打倒。
5.粘着
——第2层未与女忍者接触或接触后未完成任务，在第3层接近女忍后出现，打倒女忍。
6.天气屋
——第3层与前田庆次接触后出现，将其打倒。
7.心通い合わせ.刃交わす
——到达第4层后出现，打倒明智光秀。

第五章（下） 安土城防卫战

1.根 ——到达第二层时出现，找到并打倒刺客(服部半藏)。
2.危
——第三层开始后出现，找到并打倒刺客（杂贺孙市）。
3.空 ——第四层开始后出现，找到并打倒刺客(女忍者)。
4.命
——第五层开始后出现，找到并打倒刺客（前田庆次）。
5.乱
——任务1-4未全部完成，到达第六层后出现，在织田信长生存的条件下打倒所有敌将。



第一章 伊势长岛歼灭战

1.大筒
——开战后出现,在敌方炮击开始前击破大筒部队(九鬼嘉隆)。
2.炮击
——任务1失败后出现，击破大筒部队（九鬼嘉隆）。
3.护卫
——织田军火计后出现，护卫证惠到达织田军本阵。
4.退却
——任务3成功后出现，掩护全军团撤退。
5.确保
——任务4开始后出现，打倒森兰丸。
6.信长狙击・序弹
——任务4完成后出现，接近信长。

第二章 山崎铳击战

1.进扫讨战开始
——开战后出现，击破织田军先锋部队。
2.信长狙击・初弹
——开战后一段时间出现，当织田信长处于静止状态时，从地图上方的洞窟里接近，按R1瞄准击中他。
3.猛攻
——完成任务1后出现，击破织田军第二阵。
4.伏兵の名前は
——完成任务3后出现，在羽柴秀吉到达我方本阵前将其击破。
5.抵抗を止めよ.と秀吉は言う
——完成任务4后出现，在明智光秀到达我方本阵前将其击破。
6.战う理由
——完成任务5后出现，在前田庆次到达我方本阵前将其击破。

第三章 越前防卫战

1.救いの主か破灭の使者か
——开战后出现，打倒柴田胜家和佐久间信盛。
2.光秀狙击
——完成任务1后出现，经过地图中央大桥右侧的小桥，沿地图最右侧到达狙击地点，用R1键瞄准击中明智光秀。
3.逃亡
——任务2完成后出现，护卫我方军团到达地图上方我军本阵。
4.狩人か猎物か
——任务2完成后一段时间出现,在服部半藏绕场一周的过程中和他保持距离不与之接触,直到他返回本阵。
5.影と跃れ
——任务4失败后，打倒服部半藏。
6.信长狙击・贰弹
——任务3成功后出现，从地图左下森兰丸处到达狙击地点，用R1瞄准击中织田信长。
7.胜手に逃げろ
——任务6达成后出现，到达地图上方脱出地点。
8.才能
——任务6失败后出现，击破织田全军。

第四章 京洛抵抗战

1.前哨战
——开战后出现，在敌方火计部队登场之前夺取南方3个敌据点。
2.马鹿の一つ觉え
——开战一段时间后出现，在敌方隐秘头到达火计地点前将其打倒。
3.信长狙击・叁弹
——任务2之后，在证惠开始前往织田处投降时出现,在证惠和信长接触前到达指定地点，用R1键瞄准击中织田信长。
4.终幕への序曲
——任务3成功后,与织田信长接触时出现,将其打倒。
5.さらば战いの日々
——任务3失败后,和织田信长接触后出现,将其打倒。

第五章 安土城潜入

1.信长狙击・终弹
——在第一层开战后出现，发现织田信长并保持距离，用R1键瞄准击中他。
2.今日の俺は讶
——第二层与服部半藏接触后出现，将其打倒。
3.武士に非ず
——第三层与阿市接触后出现，在阿市生存的条件下到达下一层。
4.战いの挽取
——第四层与前田庆次接触后出现，将其打倒。
5.绅士たれ
——第五层与浓姬接触后出现，在浓姬生存的条件下到达下一层。

GB ADVANCE

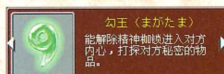
逆转裁判3

全精神枷锁研究

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2004.1.23
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

自从逆转2开始加入了サイコ・ロック系统并初受好评后，到了本作就更加灵活地运用了这个系统来提高玩家在侦探部分通过证物或人物档案破解枷锁从而得到更多关键性的线索，而且サイコ・ロック部分也正是本作流程中的关键部分，倘若无法正确解开的话，游戏进度也将难以继续推进。所以在这里我们为大家整理汇集了本作中全部13处心锁部分的问题及破解过程供大家参考。　□图&文/nakazawa

サイコ・ロック，精神枷锁，也即心锁，往往是侦探过程中对方因某些原因难以启齿或不敢让别人知道的其内心深藏的秘密，一般探讨到这些话题时，对方便会避而不答，不过绫里真宵便在这个时候体现出其作用了，她的“勾玉”便是能够进入对方内心打探对方秘密的宝物，当对方出现枷锁时，只用进行“つきつける”出示勾玉就可以进入对方内心世界与其交流(是有点类似于催眠的手段)，同时还得采用法庭上举证的方式回答对方的一些问题，全部正确的话，枷锁自然也就解开，并得到更多关于案件的线索，不过要是弄错了其中任何一个的话，便会立即停止内心交流而退出。有些时候在证物不足时也是暂时无法正确破解枷锁的，特别是在第五话，这个时候就需要退出继续寻找新的证物和线索。



只有侦探部分的过程中才会出现该状况，所以在只有法庭部分的第一、四话中没有サイコ・ロック精神枷锁。以下为全部13处的枷锁列表，日语原文部分为系统提示需要进行出示证物或回答时的问题。

第二话

本话的枷锁部分还只是为了让大家适应这个系统，因此难度都不算很高，步骤也不多，很容易就可以pass了。

侦探部分(上)　心锁1

地点	哀牙侦探事务所(星威岳 哀牙)	人物
心锁话题	～假面マスクの手口～(假面怪盗的手法)	
①哀牙さん。ゆうべ、あの扉を通った人物がいるハズなんでお！出示那晚通过那扇门的人一直盯着门的原因是监控录像的资料		
出示证物	カメラのデータ	
②なぜなら！このとき、あなたは……选择怀疑他的理由		
分支选项	×　イネムリしていた ×　トイレに行っていた ○　キゼツさせられた	
③贵方のスイリ……そのコンキョたる证处を见せていただこうッ！出示使其昏倒的证物是由于七支刀的打击		
出示证物	七支刀	

侦探部分(下)　心锁2

地点	KB警备会社・警备室(矢张政志)	人物
心锁话题	～事件当夜のこと～(事件当晚的事情)	
①事件の起こった时间に、矢张が 警备室にいなかった证处は……案发当时矢张不在警备室的证据		
出示证物	天杉优作のサイフ	
②まちがいなく、おまえの担当だった10时より”あと”なんだよ！表示犯人是在10点时进入社长室的原因		
出示证物	社长室のカードキー	





心锁3

地点	高菱屋地下仓库(华宫雾绪)	人物
心锁话题	～仓院のツボ～(仓院之罐)	
①法庭で提出されたツボがホンモノだ、という证处でも……？		
出示证物	仓院のツボ	
②どうして…わかるんですか？このツボが最近割れた、なんて！出示仓院之罐又被摔碎过的证据		
出示证物	秘宝展のポスター	
③ツボが……この高菱屋で割れた、っていう证处はあるんですか！表明罐子是在高菱屋摔碎的原因		
出示证物	ツボが入っていたハコ	
④そのハコが、この仓库で落とされたっていう证处が…？说明箱子丢在高菱屋仓库的原因		
出示证物	ペンキの迹	

第三话

开始有些难度了，最开始因为真宵的“勾玉”被本土坊偷去了所以曾一度暂时无法破解本土坊的枷锁，而找回勾玉后遇到五十岚时却因为这个好色的老头子才不得不请出千寻来帮忙，而且本话的破解步骤都很繁多。

侦探部分(上)　心锁4

地点	ビタミン广场（将兵）	人物
心锁话题	～常连さん～(常客)	
①あの店の料理が 目当てではないという证处は…！为什么还要无那么食物难吃的店吃东西的证据		
出示证物	ランチ	
②あなたのサイフに、おカネが あまっているハズがない对于没有工作的人来说那么贵的东西怎么吃得起		
出示证物	シゴト志	
③あの店で每日、新闻をタダで 读むことはできません！在那个店可以一直在那里看报纸		
出示证物	スポーツ新闻	
④吐丽美庵に通っていたのは…もしかして、このためでは？		
出示人物	须须木 マコ	

心锁5

地点	吐丽美庵(本土坊 薰)
心锁话题	～マコの动机～(须须木的动机)
①もしかして、この人物だったのでは…?对于死者的5000万，真正怀有动机的人应该是……	
出示人物	本土坊薰
②あなたは、ヒトのものを盗んだことがある……!为何等出其有偷盗嫌疑	
出示证物	五十岚のメモ
③ワタシが……お容さんのモノを盗んだっていう、决定的な证处よ! 表明其有偷盗嫌疑的有力证据	
出示证物	勾玉
④……大金が必要だったんじゃないんですか?表明其短期内需要大笔钱的原因	
出示证物	本土坊の借用书

侦探部分(下) 心锁6

地点	吐丽美庵(系锯圭介)
心锁话题	～ラジオ～(广播)
だいたいわかりますからね闻いていた番组の内容は……!听到广播后大叫的原因是	
出示证物	被害者の宝クジ

心锁7

地点	カリヨーゼ(鹿羽うらみ)
心锁话题	～アタマの包带(头上的绷带)
①"ケガ"の原因……。この证处品と关系 があるんじゃないですか?出示表明其受伤原因的证据	
出示证物	修理代请求书
②あなたと、《鹿羽组》のカンケイは…其与鹿羽组的关系	
出示人物	鹿羽 权太
③もしかして…その、逃げた人というのは…那个交通事故的肇事者也许是?	
出示人物	芝九藏 虎ノ助
④彼が交通事故にあっだという可能性を示す证处があります能够证实是芝九藏虎ノ助造成事故的证据是	
出示证物	スクーター
⑤芝九藏さんが手术代を出したのは、あなたのためではなく	
出示人物	鹿羽 权太

心锁8

地点	[株]バクダス(小池ケイコ)
心锁话题	～高夫のトラブル～(高夫的麻烦)
①これじゃないんですか? 高夫さんの"トラブル"の原因高夫因为有麻烦而去赌博的原因	
出示证物	ハズレ马券
②高夫さんのギャンブル……马券だけじゃないハズです! 高夫所赌博的不只是赛马，还有?	
出示证物	被害者の宝クジ
③冈高夫は、おカネに困っていた。……その证处があります!表明高夫因钱发困的证据是	
出示证物	高夫のカレンダー
④やれやれ……被害者とゼニトラの接点、か……而与被害者借钱有关的人	
出示人物	芝九藏 虎ノ助
⑤その"プログラム"……もしかて、コイツですか?高夫的计划中重要物品	
出示证物	クリーニング・ボンバー

第五话

从本话开始，所遇到精神枷锁都不是那么顺利可以解除的，每个枷锁在第一次遇到时都无法解开，只有继续进行其后的流程找到更多的证物和人物档案后才能在其相应的提问处出示。

侦探部分(御剑) 心锁9

地点	留置所(あやめ)
心锁话题	～こわかった～(所担心的事)
①あなたが 外にも出られないほどこわかったものとは……举出あやめ所害怕的是……	
出示证物	あやめ宛てのメモ
②あなたは、その"秘密"を、この人物には知られたくなかった!知道其所谓的那个秘密的人是	
出示人物	成步堂 龙一

心锁10

地点	山小屋・极乐庵(天流斋マシス/矢张政志)
心锁话题	～事件当夜のこと～(案发当晚)
①おぼろ桥への落雷…おまえが それを、部屋 から见たはずがない! 举出反驳矢张不可能在自己房间里看到落雷的证据	
出示证物	叶樱院の见取り图(指出极乐庵的位置)
②ゆうべ…キサマはここで、この人物がくるのを待っていた!再指出当晚他实际上在等待的人	
出示人物	あやめ
③キサマが、あやめさんを待っていたという证处なら…继续指出证明其等待あやめ的物品	
出示证物	あやめ宛てのメモ

侦探部分(成步堂) 心锁11

地点	叶樱院・本堂(毘忌尼)
心锁话题	～天流斋エリス～
①彼女の「正体」を物语る证处指出"天流斋"不只是连环画家那么简单的证据	
出示证物	仓院流・家元の护符
②ある证处品によって正体がハッキリする另一项证明其真实身份的证据	
出示证物	挂け轴

心锁12

地点	修验堂内(あやめ)
心锁话题	～事件当夜のこと～
①目击した人物案发当晚目击其在场的人是	
出示人物	毘忌尼
②9时40分に出たはずがない反驳其并不是在9点40分离开叶樱院的	
出示证物	あやめの证言书
③このムジュンを说明する答え说明这个矛盾的回答	
分支选择	× あやめは叶樱院にいた × あやめは奥の院にいた ○ あやめは、ふたりいた
④もう一人の「私」がいた证处指出还有另一个"あやめ"的证据	
出示人物	美柳ちなみ

心锁13

地点	极乐庵(绫里春美)
心锁话题	～事件当夜のこと～(事件当晚)
①春美ちゃんはここへ行った	指出"奥の院"
②春美ちゃんがそこへ行った理由春美没去舞子房间却去了里院的原因是	
出示人物	绫里 真宵
③钟の音を闻き逃せなかった理由听到熄灯钟后就逃的原因	
出示证物	燃えカス
④灵媒しようとした人物当晚准备灵媒招回来的人是	
出示人物	美柳 ちなみ
⑤指示书は谁が书いたものなのか写指示书指使其灵媒的人是	
出示人物	绫里 キミ子
⑥子どもがやった证处提示其弄错了原指示书上意思的证据	
出示证物	挂け轴

GB ADVANCE

口袋妖怪火红/叶绿

全宠战术研究

GBA	厂商：任天堂	发售日：2004.1.29
	类型：RPG	价格：各4800日元	其他：——

口袋妖怪火红/叶绿终于在2004年1月29日隆重登场了。这部名为GB口袋妖怪红绿的复刻版，在精灵战术方面却有质的飞跃，全盘包揽了旧作和口袋宝石版的所有招式，使精灵的战术、培养、配招等方面增加了无穷的变化。下文就游戏中全部的150种精灵的特点和应用作逐一的介绍分析，相信通过本文，定能使玩家对各宠物的认识更加深入，在人机或人与人的对战中保持常胜的地位！由于时间仓促，本文还存在一些不尽完善的地方，各位玩家在参考过程中若有什么更好的见解，欢迎到国内最大的口袋妖怪网（http://www.PMgba.com）一起研究和讨论。

（接上期）

No.103 椰树蛋

椰树蛋这只PM是一只典型的草系晴天战术的使用者，在草系里也算得上是数一数二的强者了。一般来说，这只PM如果配合晴天战队来用的话可以发挥出最大的威力。

■配招：日本晴+太阳光线+光合成+精神干扰/觉醒火■典型的草系进攻战术：日本晴+太阳光线+光合成，日本晴使用后，叶绿素特性能让其速度翻番，太阳光线不用蓄力就能发出，而光合成在晴天下一次可以回复2/3的HP，全方位立体打击战术！要是嫌太阳光线一招太少的话，没关系，再加一招精神干扰吧。或者也可以选择用觉醒火，觉醒火在晴天中同样也有1.5倍修正，用来打对草系有抗性的钢系，草系等都是很不错的。椰树蛋在草系里特攻是数一数二的，这种配法能有效地发挥出它的实力。但独木难支，所以要想使用这只PM，好是在组建一支晴天战队后才来使用这只PM比较好。椰树蛋能学到大爆炸，但它来用比较可惜。椰树蛋还可以学会催眠粉+食梦这套催眠组合，但是实用性不大。

No.105 嘎啦嘎啦

嘎啦嘎啦是地面系里的又一BT，原因就在于它的专用道具：骨棒！骨棒能令其攻击加倍，而嘎啦嘎啦极限攻击是284，加倍后就是568，为所有PM之首！

■配招：剑舞+地震+岩崩+觉醒虫/大字火

因为嘎啦嘎啦速度比较慢，故使用前最好先接力上速度。接力上速度后马上剑舞，之后就可以秒杀对手全队了——听起来不错，但也就是秒秒新人而已，这类战法很难在老鸟面前得逞的，但是一旦成功，就是经验丰富的高手也几乎无回天之力。其中的地震也可以换成它的专用绝招骨头回旋镖，这招的好处就在于一回合两次攻击，可以反制忍耐和守护之类的招数，但坏处是命中率为90%，一旦落空的话……岩崩是打击飞行系和虫系用的，觉醒虫则用来打击对地面属性有抵抗力的草系。觉醒虫也可以换成大字火以打击物理盾牌盔甲鸟。嘎啦嘎啦还可以学会灭亡之歌和腹太鼓，不过对它而言这两招几乎没用。

No.106 沙瓦郎

又一个物理攻击型的PM，因此战术以物理攻击为主。

■强化型：巨大化+瓦割+地震+睡觉/报恩/百万级强踢

瓦割也可以由个人个性换飞膝，建议用报恩，命中率有保障。

■忍耐型：忍耐+起死回生+岩石封印/反击+报恩

本身的格斗系用起死回生有1.5倍能力修正，威力实在强，不过遇到幽灵系的话请逃跑。

No.107 艾比郎

和上面的一样，也是格斗系的物理攻击PM，虽然会3套电、冰、火拳法，可惜特殊攻击不高，不建议使用。

■强化型：巨大化+升龙拳+地震+睡觉/报恩(还是那句：小心耿鬼！)

■强攻型：升龙拳+报恩+地震+岩石封杀(这个岩石封杀还可以对付一下耿鬼的。)

No.108 大舌头

总体能力比较低但却拥有很不错的配招组合的一只PM，但因其配招和卡比比较相似但种族值却远远逊于卡比，故一看到这只PM总不由得让人发出“既生瑜何生亮”的感叹。

■配招：诅咒+睡觉+梦话/鼾声/压制/报恩/舍身摔+地震/岩崩/影子球

因为其属性和卡比一样均为普通属性，故在特防上无属性弱点，加强好特防和HP，也是可以扛住对手的特攻手几个回合的，在这段时间内就是不停用诅咒+睡觉来强化+恢复自己，强化好之后，就可以用压制/报恩/舍身摔+地震来攻击对手了，如果想要保持进攻的持续性的话，也可以选择用梦话/鼾声。为避免普通系技巧+地震被那几只浮游特性的鬼系PM克制，故地震也可换成岩崩或者影子球。大舌头可以说就是一只小卡比，但大家肯定是用卡比而不会用它，故它是处于一个比较尴尬的地位，也许它只有在低种族值战中才能发挥出它的真正实力吧？

No.110 双蛋瓦斯

■毒气双子：恐怖PM，不要被他傻傻的外表迷惑，其实力强也！

■诅咒型：诅咒+爆炸/毒炸弹+影子球+睡觉/大字火

诅咒后爆炸可不是所有PM能抵挡，影子球可以威胁一下敌人的超能系，不让他们轻易上来，而且满血和特防的毒气双子连胡地的精神干扰也秒不了。大字火对付毒的天敌：钢铁。

■控场型：鬼火+爆炸+影子球+睡觉/毒炸弹

鬼火的威力相信大家都知道了，不用多说明，有控场的毒气双子也许是敌人的噩梦。

No.112 铁甲暴龙

和隆隆岩一样，其四倍被人克的属性一直为人诟病，且速度也实在烂，但单纯执着于属性上的争论是毫无意义的一件事情，因为几乎任何一只PM都是有着被克的属性，如若不看其被克制的那两个四倍克属性的话(面对被克的属性PM被人就是了)，它在面对火属性、毒属性、普通属性等几只常见的热门PM均是很有优势的。主要还是看自己会不会用了。

■配招：剑舞/诅咒二选一+地震+岩崩+吼叫/反击/压制/崩击之爪四选一

剑舞虽然很可能没有机会使用，但还是要留下来的，毕竟要有了机会用上一次后破坏力惊人。铁甲暴龙地震和岩崩的威力在所有PM中都是数一数二的，打中了对手绝对让对手叫疼。吼叫不用多解释了。压制的麻痹效果能弥补自己的速度缺陷。崩击之爪则是看中了它的50%的防御下降几率。铁甲暴龙虽说在物理防御方面也存在好几个被克的常见属性，但在满血状态下就算物理攻击力第一的骨棒嘎啦嘎啦也无法用地震一击杀！这种得天独厚的物理防御优势让它来反击太好不过了，而且正因为属性上的不足，更容易诱使对手来攻击它。铁甲暴龙的剑舞也可以换成诅咒，效果也不错。

No.113
吉利蛋

血厚的BT的家伙，特殊攻击PM的麻烦对手，物理防御很低，虽然有反击弥补，但还不能直接面对高物理攻击的PM。天恩特性更使他恐怖，已经把天恩特性的快乐蛋列为与超梦古拉顿等神兽禁止，不过吉利蛋没有禁止！

■辅助型：反击+生蛋+芳香治疗+光之壁

辅助的话也没有什么话说。敌人用特殊攻击PM的时候就把他换上来帮助队友恢复异常状态。

■特性型：影分身+火焰喷射/10万伏特/冷冻光/水之波动/毒炸弹

天恩特性的最大发挥，增加了几率使敌人烧伤/麻痹/冷冻/中毒/混乱，因此对付吉利蛋的朋友请小心（温馨提示^-^）。

No.114
蔓藤怪

草系的高物理防御PM，可惜特殊防御低，遇到用火系技能的PM没有抵抗能力，比较冷门的PM，特性是叶绿素，可以利用他配合太阳光线。

■太阳型：太阳光线+出太阳+觉醒火/催眠花粉+超级健忘/反射盾

觉醒火对于大多数GBA玩家还是有困难，建议出太阳后催眠敌人，不过太阳战术蛋蛋树和霸王花比他更合适。

No.115
袋龙

能力平均的家伙，也会很多特殊攻击技能，但是特殊攻击力很弱，因此还是用物理攻击为主。

■忍耐型：忍耐+起死回生+反击+钢铁尾巴/地震/报恩/舍身撞击/影子球（选其中一个）速度方面比沙比拉快一些，还是能够完成忍耐战术的。

■替身型：替身+气合拳+钢铁尾巴/地震/报恩/舍身撞击/影子球（选其中两个）替身PM的基本配招，没有什么好说的。

■强攻型：报恩/舍身撞击+钢铁尾巴+地震+影子球

也没有什么好说的，对付格斗系PM请小心。

No.117
刺海马

和蝙蝠一样，没完全进化，所以可以使用进化后的配招，能力当然没有海马龙好。

■求雨型：龙吐息+冲浪/冷冻光+影分身/睡觉+求雨

利用特性轻快使用求雨增加速度后进行攻击。使用起来还是没有海马龙好。

■龙舞型：龙舞+睡觉/挣扎+报恩+觉醒地/岩

不太提倡挣扎，还是用报恩老老实实的攻击吧，可以把觉醒力量换成影子分身。

No.119
金鱼王

金鱼王是水系的大冷门PM之一，说它冷门不是因为它没实力，而是因为它的看家配招是禁用招，故这只PM处于一个无招可用的地步，也就被各个玩家打入冷宫了。

■配招：睡觉+梦话+尖角钻+潜水

不用多解释了，睡觉+梦话，再配合上无耻的一击必杀技能尖角钻，运气好的时候明死对手两三只PM都不是问题，而潜水在睡觉时是绝对不会被梦话到的，所以这种配法就更加恐怖了。不过因为一击必杀技能在比较正式的对战中是不允许使用的，故而这种配法也就只能拿来虐待NPC了……

No.121
宝石海星

宝石海星是水系里大家公认的强宠之一。水系在口袋里是一个大系，在这属性里强手如林，而它在众高手中还能夺得一席之地，可见其实力确实不俗。特性上宝石海星几乎是选择了自然恢复特性，这特性让它在和对手的拉锯战中占有了很大的便利。

■配招一：自我再生/睡觉+高速旋转+冲浪/水泵/10万伏特/雷电/精神干扰/急冻光线/暴风雪七选二

这是一个清障型的配法，自我再生/睡觉是一定要的，冲浪/水泵/10万伏特/雷电/精神干扰/急冻光线/暴风雪是它的主力打击技巧，想用威力大但命中低的招还是威力小命中率100%的招全凭自己喜好。这配招的一个重点就在于高速旋转上，高速旋转威力小得可怜，才20，而且宝石海星的物攻也极低，为何还要用这招呢？这是因为这招可以把常见的撒钉子给清除掉，撒钉子这招是令敌交换妖怪时换上来的妖怪受伤，可连续使用三次，敌损失HP依次变为最大值的1/8'1/6'1/4，就是说假如用上三次后，对手每次换人非飞行属性和浮游特性的PM就会损失1/4HP，这是一个非常巨大的数字，高速旋转的意义就是把对己方不利的钉子清除掉。

■配招二：自我再生/睡觉+宇宙力量+冲浪/10万伏特/精神干扰/急冻光线四选二

这是一个消耗型配法，和上面的配法相比变化就在于宇宙力量上，宇宙力量一次可以提升两防，配合补血技巧是很难被打败的，但弱点 是显而易见，就是提升了两防，但特攻并不会随之上升，而保持在原来水平上，故消耗一段时间后并不能取得什么实质上的好处，往往只是逼得对手的特殊盾牌睡觉了，但自己也只能灰溜溜跑掉，也许这配法的意义也就是逼对手睡觉，再通过对手睡觉的空当来进攻或强化了。

No.122
吸盘魔偶

吸盘魔偶这只PM的最大特色就是其不怕吼叫的隔音特性，作为一只强化或接力PM，其所害怕的招数之一自然就是能破解接力的各种强制换人招数，其中最常见的是吼叫和吹飞这两招，而这两招因为只有吼叫有机器学，又让吼叫成为了最常见的强制换人招，故而不怕吼叫的隔音特性就比较吃香了，另外，吸盘魔偶的干扰技能很多，而且它还会接力，这让它无论是强化后进攻还是强化后接力都比较灵活。

■配招一：戏法/鼓掌+冥想+精神干扰+10万伏特/魔叶斩

这种配法的吸盘魔偶一度是很多玩家拿来和黑眼神影精灵做配合的，影精灵上场后诱使对手的吼叫PM上来吼叫，然后影精灵接力给吸盘魔偶，吸盘魔偶戏法专爱头巾或鼓掌对手让对手不停使用吼叫，然后吸盘魔偶就可以轻松冥想了。这种组合一度是处于一个很难破解的地位，基本要破解就只能上吹飞PM，不过现在挑拨这招被大家重视，让黑眼神影精灵几乎是没用了，故现在这种配法的吸盘魔偶也和冥想胡地一样比较难以实现了，而且若要单纯使用冥想吸盘魔偶，还不如使用冥想胡地，因为吸盘魔偶的实际耐久和速度，特攻等能力均是不如胡地的。所以真要使用吸盘魔偶，就可以拿它来接力。故而就有了第二种配法：

■配招二：戏法/鼓掌/催眠+冥想+10万伏特+接力

利用戏法之类干扰技能干扰对手，然后迅速冥想后接力，配了10万伏特，能让常见吼叫PM水君和钢鸟不敢上，且它还有个不怕吼的特性，故要破解也是比较棘手，冥想成功后可接力给一些特攻好但却苦无强化特攻招数的特攻PM，比如说给特攻血翼飞龙等等，在黑眼神影精灵+冥想在现在的对战基本没用的今天，只有利用自己的优势，闯出一条属于自己的道路，才是获胜关键。

No.123
飞天螳螂

比起他的进化钢铁螳螂，虽然物理攻击没有他高，但是他有高速度，可以轻松完成忍耐战术，因此有很多人不把他进化成钢铁螳螂。

■忍耐型：忍耐+起死回生+反击+燕反

飞天螳螂的忍耐战术十分出色，因此多数人都选择了他，所以其他战术就不列举了。

No.124
迷唇姐

迷唇姐的特攻和速度虽说都很不错，但因其总体防御力和属性均不太好，故这只PM绝少用来直接进攻，多是玩些阴的。

■配招：黑眼神+灭亡之歌+挑拨+守护

/恶魔之吻/替身

跟死亡歌耿鬼一个类型，黑眼神先定住对手，然后依情况用灭亡之歌或挑拨，最后一招的变化则比较大，守护是比较中庸的，恶魔之吻则胜在命中率比较高(75%)，一旦催眠成功对手只能无可奈何地等死(除非对手运气极好，一回合醒)。替身与守护有异曲同工之妙。相对于耿鬼，迷唇姐胜在恶魔之吻的成功率较高上。但缺点在于配招变化过少，几乎就只有死亡歌一种类型，绝少看到有人拿她来直接进攻，而变化过少的配招就更容易被高手防住。

No.125
电击兽

擅长于攻击和快速攻击，懂得急冻拳和十字突是个优点，其他的就没什么了。

■推荐配招：十万伏特+急冻拳/十字突+光墙+其他

另外学电磁炮（技能）和炸裂拳，两种状态可以共存，威力十分可怕。

No.126
鸭嘴火龙

能力尚可，物攻比较高，要小心地面系。除了学招多好像就没有优点了

■推荐配招：十字突+火焰放射+闪电拳+精神干扰（或者报恩）

No.127
大甲

大甲在宝石版能学会剑舞且特性能让它的攻击力不会受外力下降是它与其“孪生兄弟”怪力甲虫分庭抗礼的保证，但转眼间到了本作，怪力甲虫也能学会剑舞了，这让大甲陷入了一个可有可无的尴尬境地，勉强拿得出手的也许就剩一个好特性了，又是一只“既生瑜何生亮”的可怜虫——但不管怎么说，大甲还是有一定实力的。

■配招：剑舞+地震+觉醒虫/报恩/岩崩三选二

大甲其实比怪力甲虫逊色就逊色在攻击技巧比后者差太多了，怪力甲虫一发百万大角堪称物理攻击一绝，但大甲除了地震就再没几招拿得出手的物理攻击技巧了，就算有再好的攻击力，没好技巧来让它发挥也白搭。勉强凑了招觉醒虫，觉醒虫它来用威力还有105，最后一招就拿招报恩凑个数吧，或者岩崩也行，反克飞行系，但卡带的话就只有一个岩崩可学。

No.128
肯泰罗

具有威吓的特性，速度和普攻好的要命，再加上特防，几乎没有缺点，惟一被克制两倍的格斗又因为属性关系被降一级普攻！用来对付冰箱、钢蟹之流更是得心应手。建议佩戴专爱头巾

■游击型：（每上一次场敌人就降一级普攻）地震+觉醒岩+报恩+睡觉

觉醒岩秒鲆是绰绰有余，地震是很好用的泛滥技，报恩威力强大，又有属性修正，就勉强吧。至于最后一招嘛，随便，可以选睡觉，用来回血。

No.130
暴鲤龙

暴鲤龙又是一只大家对战中常用的大热门PM，其不错的攻击，特防是其强化物攻的最大保证。而其威吓特性还可以令它达到损人利己的目的。而且它虽称为龙，却是水+飞属性，这属性相对的弱点也比较少，但4倍克制的电属性却是它的大敌，一定要小心。

■配招：龙舞+地震+觉醒飞/觉醒岩+10万伏特/雷电/冲浪/水泵/挑拨

既然是物理强化，所以龙舞必备。地震威力巨大，命中率是100%，所以也一定要，觉醒飞因为其飞属性，故觉醒飞威力最高可达105，但觉醒岩却可以打击对手的暴鲤龙和血翼飞龙，想怎么用就看大家的了。10万伏特/雷电/冲浪/水泵这几招的目的都是一样的，都是对以盔甲鸟为首的物理盾牌的打击，10万伏特可以对盔甲鸟大伤害，还可以顺便连对手的暴鲤龙一并克了；但冲浪却因为暴鲤龙本身的水属性而威力还算不错，而且还可以打击其他的常见物理盾牌比如说顿甲。雷电/水泵则是10万伏特/冲浪的加强版，威力更大但命中率却比较低，想用哪招看个人喜好了。挑拨主要目的是为了封杀掉对手的吼叫，吹飞(当然还可以对对手的辅助PM的封杀)，是现在对战中的热门招数。

No.131
乘龙

有厚厚的血，其他能力平均，而且会10万伏特对付水系。睡眠+梦话更发挥了他优异的血的优势。虽然会龙舞，可惜物理技能不大丰富，因此推荐使用 ■特殊攻击。特性十分恐怖，一切水系技能对他无效，敌人有水系PM的话就放出乘龙吧，这是大好时机。■睡眠+梦话+冷冻光/冲浪/10万伏特（3个技能选其中两个）当然，练特攻型的乘龙要提防电灯鱼。另外的一个卑鄙技能不得不提：梦话+睡觉+绝对0度+潜水

No.132
百变怪

这个精灵——它的用途只有看情况而定，属于冷门PM，也不能配到什么技能…

百怪只能用变身，可以用来查看对手的配招，使用一下他人用的技能，不能用于进攻。

No.134
水精灵

具有储水的特性，是接力PM中较BT的一个，血暴多，特防也奇好，普防差点但有溶化弥补，另外还有心愿可以回血。

■接力棒+溶化+心愿/水压/急冻光/求雨×2（速度是个问题，先接两级速度再说吧。）

No.135
雷精灵

具有蓄电的特性，是接力PM的一个好手，超高的速度加上高速移动后基本上没什么PM能比它快了。还有电磁波这类辅助技巧，实在是厉害啊！

■接力棒+高速移动+雷电+电磁波

上场后用电磁波，再接力速度给水依布，有了普防后甚至雨天后再换它用雷电狂轰。它的特性使得敌人不敢用电系招数攻击水依布。没有雨天的话用十万伏特也成。

No.136
火精灵

具有引火的特性，在火系中算比较废的一个。普攻高但是没有好的技巧，只有觉醒之力和钢尾巴，速度又不怎么样，还没有强化的招数，晕。还好火焰旋涡还有点价值，但命中少了点。

■接力棒+火焰旋涡+大字火+觉醒岩/钢尾巴（对付冰系草系大概还有点用吧?）

No.137
3D龙

■属性切换2+自我再生+三角攻击+替身

不进化真的变成二流角色了…因为有属性切换2自己可以挺得久一点。但还是把辅助系招数运用得彻底一点吧，不用三角攻击可以换剧毒，可以换成秘密力量。替身也可以换成报恩的。记住不要让敌人的属性克制到你就可以了。

No.139

多刺菊石兽

■水系中特攻排名第一攻，求雨+乘浪+急冻光+其他

■求雨队伍中是速攻主力，对没有防水的队伍是致命打击！和晴天时的椰蛋树有一些类似。

No.141

镰刀盔

攻击不够有力，幸好速度还马马虎虎，还可以降对方速度。

■混乱光+觉醒岩+瓦割+冲浪/泥浆喷射也可以用忍耐

■忍耐+垂死挣扎+岩石封/觉醒岩+瓦割

No.142

化石翼龙

和嘟嘟利一个类型，速攻！不过和嘟嘟利稍有不同的是，化石翼龙还有诅咒这招强化技巧可以一用。

■配招一：地震+岩崩+舍身撞+破坏光/觉醒飞二选一

没什么好说的了，配合上道具专爱头巾，然后上去争取多秒杀几个对手吧。配合属性和特性的岩崩和舍身撞它来用是很好的，剩下的觉醒飞可以打击草系，破坏光则用来做最后一击。

■配招二：诅咒+地震+岩崩+舍身撞

化石翼龙速度高达130，这么高的速度就算是诅咒一次了还是能保持一定的速度优势的，而且这招配法更加灵活，不会受只能使用一招的限制。跟第一种配法相比是各有所长，要怎么用看自己喜好了。

No.143

卡比兽

卡比向来是对战中的大热门PM之一，从能力上看，卡比的HP，攻击，特防极高，但防御和特攻相对就比较低了，而速度更是超慢，这种能力上的特点就决定了卡比是来打消耗而无法速战速决。卡比有两个特性，一个是可以抵抗冰和火的厚脂肪特性，一个是不怕毒的免疫特性，初学者可能会认为是厚脂肪特性好一些，可实际应用中会发现，其实免疫特性在消耗大战中也是很不错的，至于要使用哪个特性就看大家了。

■配招一：诅咒+睡觉+梦话/鼾声/压制/报恩/舍身撞/禁止通行+地震/岩崩/影子球

卡比能学的招数中最大的特色招就是诅咒以及和睡觉相配套的一系列招数(梦话，鼾声)了，诅咒能提高卡比的攻击和防御，并降低它的速度，卡比的速度反正是够慢的了，再慢一点关系也不大，而诅咒提高的防御恰恰弥补了卡比防御的薄弱，让卡比变得弱点更少了。而睡觉+梦话/鼾声能补充卡比在强化过程中被削减的HP，并保持持续作战能力。如果想要追求比较大的杀伤力的话，可考虑压制/报恩/舍身撞，这三招各有好处，压制威力一般，但附带的30%的麻痹效果能有效弥补卡比的超慢速度；舍身撞威力巨大但却有承受1/3反作用力的副作用；而报恩则是比较中庸。禁止通行的作用主要是捕获对自己有利的PM并毫无顾忌地强化，一旦成功是很恐怖的。为避免普通系技巧+地震被那几只浮游特性的鬼系PM克制，故地震也可换成岩崩或者影子球，这固然会牺牲一些威力，但却不留攻击死角。

■配招二：腹太鼓+睡觉+地震+鼾声/压制/报恩/舍身撞

腹太鼓一次性扣掉一半HP，并让攻击升到顶点，这种战法是比较危险的，因为卡比的速度慢，在腹太鼓前就要被攻击一次，而腹太鼓后肯定要睡觉，睡觉前就又要被攻击一次，此时卡比还能不能活就很难说了，但是一旦成功的话卡比的胜算就很高了，想怎么用就看大家了。

No.144

急冻鸟

急冻鸟虽身为三神鸟之一，可它在冰系里实在是拿不出手，论耐久性它远不如冰神柱，论招数的多样性它又不如乘龙等冰系PM。惟一拿得出手的心眼+绝对零度却是对战的禁用招数……

■配招：冷冻光线/暴风雪+反射盾+心眼+绝对零度

冷冻光线/暴风雪为本系招，自然要保留，加个反射盾，让自己多撑几回合，最后自然是心眼+绝对零度了，但在实战中大家禁用一击必杀技能的今天，急冻鸟这种配法也就是只能拿来虐虐电脑而已。

No.145

雷电鸟

相对于急冻鸟的疲软，雷电鸟可要强悍得多了。它的耐久性很好，配合上自己的压力特性，只要有耐心，耗掉对手几只PM大部分PP是绝对没问题的。而且它的飞属性让电系的天敌地面系也无法很轻易地打倒它。虽说它的攻击技巧也比较单一，但电系招+钻孔啄的二刀流攻击也是非常有效的打击手段，正因为它有这些优点，成为了大家实战中最热门的电系PM之一。

■配招：替身+守护+10万伏特/雷电/钻孔啄+睡觉

这种配法自然是以消耗为主了，一次替身+两次守护可轻松消耗掉对手6点PP，而像一些好招最多也不过8点PP。10万伏特/雷电/钻孔啄都是符合自身属性的打击技巧，选一招保留吧，要消耗，就自然要睡觉了，故最后一招配上个睡觉。和使用这类配法的雷电鸟的玩家耗上百十来回合而不分胜负，最后双方的PP都快耗没了而无奈只能平手收场的战例早已不是什么新闻了。如果想加强一下攻击的人可以把替身换成攻击技巧，但消耗效果要略差些。也可以加上招电磁波，但电磁波很多PM都会，配上它就没有了雷电鸟自己的特色了。

No.146

火焰鸟

火焰鸟在火焰系里也是属于拿不出手的PM。其能学会的热风其他很多火系PM都能学，大字火就更不用说了。论实力，是远远不如另外一只火焰系神兽凤凰的。物理攻击上虽说能学飞系最强技巧神鸟，但神鸟这招的蓄力一回合是非常不实用的。而在不考虑觉醒力量的情况下，火焰鸟的攻击技巧几乎就剩就这两种了(其他的相对不实用)，而且它擅长的是攻击，其耐久性却不足，这让它在强手如云的火系里处于一个尴尬的地位。

■配招：热风/大字火+燕返/觉醒飞+钢之翼/报恩/日本晴+睡觉■热风/大字火+燕返/觉醒飞符合自身属性，保留下来，之后第三招可以用钢之翼或报恩，也可以用日本晴提高火焰系攻击的威力。不过它的这配法和其他火焰PM还是没法比。

No.149

快龙

快龙也是一只很强悍的PM，但相对于血翼飞龙和暴鲤龙的威吓特性，快龙的精神力特性就逊色多了，这点微小差别立即就让它被血翼龙和暴鲤龙给比了下去，但不管怎么说，快龙依旧是龙系里数一数二的强宠之一。

■配招一：龙舞+地震+觉醒飞+大字火

标准的龙系快攻战术，龙舞能有效地提高自己的攻击与速度，龙舞两次后秒杀对手全队都不成问题了，就算只龙舞上一次，也能给对手予以重创，最后配上的大字火是为了打击钢鸟。

■配招二：冲浪+龙爪+火炎放射/大字火+冷冻光线/暴风雪/10万伏特/雷电/电磁波

全特攻型快攻打法，快龙胜在招数的多样性上，水冰火电一样不落地全都能学会了，想用威力大但命中低的招或是威力稍小但命中高的招随便自己，而它还可以学会电磁波，要是麻痹掉了对手的速度快的PM是最有价值的。

No.150

快龙

超梦就是PM王者的代名词，其实力空前的强大。超梦的技巧异常丰富，其风格也因使用者的不同存在着很大的差异。这里介绍几个常用的战术吧：

■速攻型：精神干扰+自我再生必备，10万伏特，大字火/火焰放射，冷冻光，瓦割择一或者择二使用。

■强化型：精神干扰+冥想+自我再生必备，剩下技巧考虑火焰放射/10万伏特/冷冻光/挑拨

■辅助型：精神干扰+自我再生必备，剩下技巧可用替身，保护，挑拨，电磁波。

■文/口袋妖怪网　■编排/宇部

购机100问(续)之[GC篇]

新春究极买机攻略·问题大破解！

上期我们对于GBA购买及使用上的一些常见问题进行了集中解答，这次我们同样针对任天堂的GAMECUBE主机来做一个问题的解集。NGC在去年经过几次降价和同捆促销后，价格已经下落到一个比较容易受国内玩家接受的程度，更何况NGC今年包括《合金装备 双蛇》以及《生化危机4》等超大作将要发售，非常值得玩家购买。而NGC资料相关的文章国内较少，正好借这个机会详细解说一下NGC的购买和使用问题，希望对任天堂FANS或者普通玩家都有帮助。

□作者/haynes
编排/宇部

问题01 PS2有很多型号版本的主机，那么NGC是不是也有这种情况？

答■ PS2从10000型直到现在的5000X型，确实型号繁多。不过NGC则没有这个情况，基本上只分地区版本，分为日版、美版以及欧版主机。另外有个特殊情况，就是松下曾经推出过兼容NGC游戏以及DVD影碟的主机“Q”。

问题02 各个地区版本的NGC主机如何分辨呢？

答■ 通常从包装盒可以看出这是哪个地区的版本主机。另外各个版本主机的主要特征是：

1）日版：后面的标签为日本语言标识，电源为标准电压100V，额定输出功率为39W。（产地包括JAPAN和CHINA），2002年6月前生产的主机，所在产地多数为日本（MADE IN JAPAN）而颜色多为“紫罗兰色”。2002年6月后生产的主机，所在产地多数为中国（MADE IN CHINA）而颜色包括：“紫罗兰色”、“深黑色”、“橙黄色”、“银白色”等等。振动手柄与所配主机颜色相同。（2001年12月前生产的“少数”产地为JAPAN，其后生产的均为CHINA）输出的显示制式为NTSC。

2）美版：后面的标签为英文语言标识。电源为标准电压120V，额定输出功率为39W。（“少数”产地为JAPAN，多数产地为CHINA）2002年1月前生产的主机，所在产地少数为日本（MADE IN JAPAN），其后多数为CHINA，颜色包括“紫罗兰色”、“深黑色”、“白金色”。（没有橙黄色）、振动手柄与所配主颜色相同。（2002年包括1月前生产的“少数”产地为JAPAN，其后生产的均为CHINA）输出的显示制式为NTSC。

3）欧版：后面的标签为英文语言标识。、主机所提供的电源为标准电压230V，额定输出功率为39W。（产地包括JAPAN和CHINA）、2002年3月生产的主机，所在产地多数为中国。（“少数”产地为JAPAN，多数产地为CHINA）颜色包括各种颜色。振动手柄与所配主颜色相同。（产地均为CHINA）输出的显示制式为PAL。

4)松下版：本体后面的标签为日本语言标识。（主机的DVD影像区码为2区）、主机所提供的内置电源为标准电压100V，额定功率为30W。（MADE IN JAPAN）、2001年11月直到目前生产的主机，所在产地均为日本(MADE IN JAPAN)，颜色只有时尚的银灰色。振动手柄为碳灰色。（产地为CHINA）、附送“3对3AV端子音／视频线”一条，多功能遥控器一个，电源线一条。（产地为CHINA）输出的显示制式为NTSC。

问题03 NGC对应哪些光盘媒体？

答■ 除了松下版主机可以播放特制8CM－DVD游戏光碟／DVD／DVD－R／CD／CD－R／CD－RW外，普通的任天堂制造NGC只能对应8CM－DVD游戏光碟，即使是8CM的CD音乐光盘也不可以播放，请各位玩家注意。

问题04 国内通常可以买到什么地区版本的NGC主机？

答■ 由于松下版主机早已经停产，而欧洲版几乎没货，所以国内基本可以买到日本版以及美版的NGC主机。需要注意的是日版主机只对应日版游戏，而美版主机只对应美版游戏，之所以在国内可以买到美版的NGC主机，是因为国内的JS已经可以将美版主机改装成通吃日版和美版游戏的主机，当然日版主机也可以如此改装。而美版主机多为单机版，日版主机则多为同捆GBP版套装主机，二者价格相差也颇多。美版单机售价大约1100左右，日版同捆版则需1600多。玩家可以按需购买。

问题05 NGC所使用的8CM特制游戏光盘和普通DVD光盘相比有什么不同？

答■ NGC所使用的8CM特制游戏光盘使用特殊数据格式，普通的DVD光驱是无法读取的。而容量方面也有不同，8CM特制游戏光盘最大容量2.1GB，DVD-5（单面单层）光盘最大容量为4.7GB，DVD-9（单面双层）光盘为8.5G，DVD-10(双面单层）为9.4GB。

问题06 NGC的正确开关机方法是？

答■ 开机：1、打开机盖 2、放碟 3、关盖 4、按POWER就可以开始游戏了。

关机：1、打开机盖(在处于游戏画面初期，就是处于非正式执行游戏或非SAVE状态下可以直接OPEN。如果是游戏当中首先是需要RESET后回到画面标题，这个步骤是减低转盘的速度)2、取碟 3、关POWER键 4、关盖。

问题07 PS2有第一次开机画面,GC是否也有？

答■ 没错，GC开机也有所谓的“处女”画面,如图。有了这个画面，代表你的主机是全新主机，从未使用过。

最初にカレンダーとオプションをセットする必要があります。ボタンを押してください。

问题08 NGC新主机全套包含哪些配件？

答■ 除了专用电源，手柄一个外，普通版NGC不附带任何其他配件，甚至是最最普通的AV线，所以玩家购买需注意，当然NGC可以使用SFC以及N64的AV线，如果玩家有的话可以免去购买。而同

捆GBP的NGC则另外再同捆GBP一个。

问题09 如何有效改善游戏画面质量?

答■ 普通的AV线，效果非常普通，此外在市面上能找到有效改善画质的S线、分量线。如果显示器



有相关的输入端子的话，建议购入，而且如果可能的话，买原装的，抗干扰性、稳定性均可得到保证。廉价组装货虽也可使用，效果相差原装不大，但其做工粗糙、抗干扰性差、画质有时会不稳定，而且如果做工差还可能会损坏主机的输出端口。

问题10 GC有几种记忆卡?

答■ GC游戏进行记忆也需要专门记忆卡，和PS2游戏一样，也有记忆容量不同，而GC早期发售的是59格记忆卡，顾名思义，可以记忆最大容量为59格，官方标价:1000日元／国内合理价格：70元。之后由于GC游戏增多，有的游戏甚至需要一整块59格记忆卡，任天堂也推出了251格记忆卡，可以缓解记忆卡不足的窘境了，官方标价：1400日元／国内合理价格:150元。GC的记忆卡没有组装货，所以玩家可以放心购买。另外，日本游戏周边厂商也为一些大作推出了专门主题的记忆卡，例如《FFCC》《神乐传说》记忆卡，售价会略高于普通版任天堂记忆卡。如果觉得记忆容量仍然不够的话，可以定购只是网上购买的SD记忆卡，“SD记忆体转换卡”官方标价：1500日元／国内合理价格：120元。“SD记忆体转换卡含16M记忆体”官方标价：3000日元／国内合理价格：200元。

问题11 GC的游戏手柄是否也没有组装货呢?

答■ 不对，GC的游戏手柄有组装货，而且一般玩家不易识别，原装GC游戏手柄有如下特征：

1）模具用料上乘，有微细的磨沙感，粒子幼细。
2）手感舒适贴服，手柄的模具边缘接口非常完美，没有毛刺的感觉。
3）C键的黄色非常鲜明，整体干净，圆滑。
4）L、R键弹性恰到好处，A／B／X／Y各按钮松紧适中，声音清脆。
5）Z键的声音非常干净清脆，与其他的按钮声音有所区别。
6）后面的NINTENDO烙印标记非常清晰明显，字体工整。
7）螺丝为“三钗”形｛这个可以作为普通的防伪标准，不排除可以仿造的可能｝。

GC各种颜色振动手柄的官方标价为2500日元／国内合理价格：200元。

问题12 NGC如何保养维护

答■ 首先注意NGC是精密的电子产品，不要随便拆卸。另外要注意通风以及散热的问题不要堵住风扇的出风口或放置在角落。不使用的时候记得做好防尘工作。另外也要注意防水，切勿把重物压在主机上方，以及避免机器有震动或者从高处摔落。由于GC都是使用正版游戏光盘，普通保存妥当的情况下不会出现光头老化的现象。

问题13 NGC接电脑显示器进行游戏要注意什么

答■ 普通游戏机连接电脑显示器,无论是CRT显示器或者是LCD显示器,都需要通过电视卡,电视盒或者VGA转换盒才可以正常显示画面,少数液晶电视是可以直接使用AV线或者S线甚至分量线接入。使用电视卡或者VGA转换盒的效果，甚至不同牌子都有差别，这里不作专门的评测对比，所以略去。

问题14 GC如何与GBA进行资料互换以达到联动效果。

答■ 某些GC游戏，可以通过GBA版游戏的存档来激发GC版游戏的隐藏要素，而2台主机的资料互传就需要叫作“GBA CABLE”的连线，官方标价：1400日元／国内合理价格：120元，购买《FFCC》游戏，包装盒中附送该连线一根。

问题15 GC上可以使用GBA游戏?

答■ 正确的说，GC加载GBP套件便可以直接使用GBA卡带进行游戏，达到在普通电视上玩GBA游戏的效果。使用方法是把GC放在Game Boy Player上，然后接上接头，把GBA游戏卡插在这个GBP上。你就可以在电视上玩你的GBA-SP的游戏了，当然你既可以使用GameCube的手柄也可以使用GBA/SP来操作游戏。GBP(各种颜色)官方标价：5000日元／国内合理价格：380元。而HORI更贴心的推出了GBA专用游戏手柄，官方标价：1500日元／国内合理价格：120元。

问题16 GC是否有专用的赛车方向盘?

答■ 罗技不仅为PS2推出了专用方向盘GT FORCE，也为NGC度身定做了SPEED FORCE,同时对应GC上的多款赛车游戏，包括《GT CUBE》《auto modellista U.S.-tuned》《F-ZERO GX》《马里奥赛车》等，官方标价：7800日元／国内合理价格：520元。

问题17 国内玩家是否也可以玩GC版的网络游戏，例如《PSO》

答■ 进行GC的网络游戏，以《PSO》为例，除了需要在日本登记注册用户ID外，还需要相应的网络设备，如果玩家只能通过电话线上网，那么必须购买专用的56K MODEM，官方标价：3800日元／国内合理价格：320元，而使用ADSL宽带的用户可以购买“ADSL BBA”，官方标价：3800日元／国内合理价格：320元。

问题18 最近听说GC也将出现盗版光盘，是否是真的?

答■ 作为先进的主流主机之一的GC是惟一没有盗版光盘的主机。而最近诞生的盗版光盘之说，也不是第一次大家有所耳闻，这样的小道消息几乎每月都会出现在网络上。虽然现在已经有复杂的办法可以让GC读取电脑硬盘的GC游戏镜像文件，但是这类不正当的游戏方法一不推荐,二不完善。所以即使真的某一天GC游戏盗版光盘出现，我们仍然呼吁玩家真心体验游戏，使用正版，想想装了直读的PS2，有几款游戏你真正玩过了?



问题19 银色的GC会掉色，是真的吗?



答■ 和银色GBASP主机一样，如果不注意保养主机，是会造成掉色现象，避免的方法是不要乱磨乱拖主机，不要让手汗等脏物长时间留在主机上,注意清洁。

问题20 NGC的无线手柄对人体有没有害?

答■ 同普通的无线手柄一样，NGC无线手柄波鸟是官方认证的游戏周边，除了不会对人体有伤害外，还功能卓越，使用2节干电池几乎可以游戏50小时，只可惜不对应震动机能，只要玩家喜欢，绝对可以放心购买，官方标价：4500日元／国内合理价格：400元。

20世纪经典游戏长廊

游戏的黄金年代

■文/无无

大航海時代II

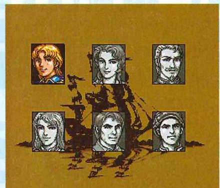
PUSH START

MD	厂商：KOEI	发售日：1995年中	
	类型：SLG	价格：8900日元	PLAY人数：1人

本作是KOE在1994年首先于PC上发售的游戏，之后在多个平台上都有登场（MD，SFC，SS，PS），足可见本作的成功。其实谁都有一个扬帆远征的梦，出海去探索未知的世界，去寻找自己的梦想。KOEI给大家创造了这么一个实现梦想的机会，所以本作时隔多年还有这么多的拥护者，也就不足为奇了。正如游戏中某个NPC的台词：“航海是男人的浪漫，你是不是也这么想？”

你是这么想的吗？

游戏的素质就算是放到现在，也



↑6位风格不同的主角，6个情节不同又相互联系的故事。

是相当不错的（当然除去画面效果不谈）。6个主角有各自不同的身世，背景和目的，于是乎他们为了各自的梦想踏上了征途……而玩家可以分别扮演6个不同的角色，体验6个不同的人生故事，在跌荡曲折的情节发展中感悟人生，每个故事中都有许多形象丰满的角色出现。且6个故事在同一时间段内展开，大家互有联系，却又相对独立。6段故事中的矛盾冲突和人物关系交织在一起，却又丝毫不显得零乱，可见KOEI对剧情的掌握能力



↑夜间2点商店会开门，可以在那不勒斯买到最强防具，中国的港口则有实用的青龙偃月刀。

有多么的强。

情节之外，游戏的魅力还在于航海探险。全世界广阔的海景图，翔实的130多个港口（说翔实是因为连港口的名字都符合当时的时代背景！），还有无数的村落里的宝藏，等待着你去发掘。在世界各地不同的地方可以造近30种的船，每种船的性能和特点都不同，



↑造船所里的工业投资，关系到最强大炮和船首像的出现。

如何灵活运用也是游戏的重点之一。还有数十种道具、船首像、宝藏……

不仅如此，大家知道KOEI的游戏一向很尊重历史，本作也不例外。游戏的背景处在中世纪的时代变更前夜，随着造船术的进步，交通变得更发达，同样，几种不同文化的大冲突也就迫在眉睫。不仅表现在战争冲突上，在文化宗教上东西方不同文明的冲突就更激烈。游戏中很好的表现出了这一氛围，在这时代之交更把小人物的命



↑每个人都有不同的剧情。另外在教堂捐钱可以提高幸运度。

运表现得淋漓尽致。

这样的好游戏，自然会有人支持。不过它在中国的普及（主要是MD版）多半是托了MD上的中文版的福。说起这个MD的汉化版还是有点问题的，主要是翻译水平上有点那个……不过好在大体的剧情都翻译的差不多了，基本是可以让我们中国玩家体验一把本作精彩的剧情了。而这盘卡也作为早期的MD上的中文作品，成为了MD玩家的必备之作。

玩家群的普及自然也就造就了一批高手的出现。不提那些基本的秘技，比如在凌晨时分进入商店的话会买到隐藏的道具，以及天使像和最强大炮的入手方法（在北欧某港投资工业度到最大后在高运气状态下取得），我们这些玩家更利用BUG发现了无限复制舰队的方法（不过要先把法雷尔练到100级……）还有BT玩法连黑红胡子都给收过来了（主要是靠耐心，运气和RP），其他的比如星级发现物的位置什么的恐怕也会有玩家到现在还记得一清二楚吧（顺便考考大家S20E50的星级发现物是什么？）……

这个游戏的经典地位已是不可动摇了，KOEI也由此逐渐成为业界中的一线厂商。更令航海FANS们振奋的是，KOEI已正式公布了大航海ONLINE版的消息，虽然不是万众期待的第5代，虽然媚俗地变成了网游，但也很值得大家期待了。至少，那片儿时梦中蔚蓝的海，很快又会展现在我们的面前了……



↑暴风雨！只有靠圣香油才能度过这个难关。

大航海时代系列

大航海时代 1

1991 PC/FC/MD/SFC

系列的第一作，很多系统的地方还表现得不够成熟。主角约翰和2代的主角法雷尔是有血缘关系的……



大航海时代 3

1996 PC

可以说是系列上最高的一作！堪称中世纪百科全书的本作简直就是一个当时欧洲的缩影，同时由于时间跨度很大，基本上系列的全人物都有登场。同时也是全系列中惟一没有移植到游戏机上的一作。

大航海时代 4

1999 PC/PS

KOEI改变风格后的第一部大航海系列。可以说是最让人B4的一作，虽然有不同的主角故事，但玩起来感觉千人一面，纯是为了看CG而让人玩下去的作品，绝对恶趣味！



大航海时代外传

1996 PC/SS/PS

小品级游戏，2代系统的延伸及剧情的补完。主角是幻想着美好恋情的怀春少女和背负着宿名的海盗王之子，二人之间的矛盾冲突交织在大航海时代的末期，结局都让人很无奈……





RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读

vol.3 天狗(万骨坊)

作为日本的三大代表性妖怪：河童、天狗和鬼，与上期我们为大家介绍的可爱河童一样，天狗也同样传说是从我们中国流传至日本，看来两国的文化仅从妖怪上来说都有很大的共性。既然我们谈的是日本的妖怪，当然这就和咱们印象中那个“天狗吞月”的家伙有所不同，接着往下看吧。

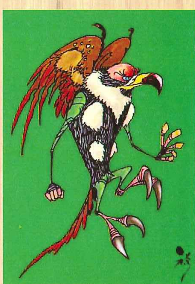
天狗(てんぐ)，也称为万骨坊，位列于鸟山石燕大师《画图百鬼夜行》的‘前篇阴’，因常深居于山谷之中而成为镇山之王，也是典型的山妖代表，大红色的脸、高高的鼻子、长得十分高大，还由于具有高超的法力和幻术，所以也算是日本妖怪中非常强悍并有着高危险性的代表之一。据说天狗会将迷失在森林中的人拐走，所以我们常听到“神隐”在这里指的也就是被天狗拐走的小孩，也就是被“神明”所藏起来了，因此天狗也在一定程度上被赋予神化，其本来也是神明，但却因触犯了天条而被贬至人间成为了妖，不过由于修验道和佛教等因素的影响，天狗还被认为是那些怀着各种执念死后不能到达极乐世界而只能坠入“天狗道”魔道的佛教和尚所化成(最具代表的便是鞍马天狗)，因此在日本各地都还散布着不少祭祀天狗的神社，这也是日本佛教对天狗深度信仰的表现。



↑鸟山石燕大师笔下的天狗，也是与西洋人特征。

天狗的特征除了赤红的脸和长长的鼻子之外，还有一对帮助其自由翱翔于空中的翅膀，有的还以典型的修验道中修行者的姿态手持团扇，除了具有将人类撕成碎片的力气之外，其只要轻轻地挥动手中所拿的扇子，便能将许多棵大树连根拔起，威力之大，可见一斑，所以对人类来说，天狗确实是非常恐怖的凶星。不过这里对于日本天狗的描述似乎与我们中国传说中的那个吃月亮的天狗形象相差甚远。在我国，天狗也包括二郎神的那条爱犬孝天，中国天狗在《山海经》中也被视为可以御凶之物，其也具有强大的神力，发威时便能吞下整个月亮，也即“天狗吞月”，是高高在上惩妖除魔的神灵；而日本天狗则完全被邪化了，并且还是大凶之兆，虽然并不吞月，却常常在满月的时候出没于深山中吃人，所以古时在日本年长的人都常常会叮嘱小孩们不要在满月的时候到山谷里乱跑。不过说到吃，天狗倒是很讨厌甚至害怕吃鲭鱼的，这恰恰与喜欢吃鱼的河童相反。

传说中天狗的数量也众多，虽不及八百万狸，据江户时代的《天狗经》记载，传说曾有12万5500只的天狗居住在松本地方，所以在天狗之中也有类别和等级之分，基本上分类排位下来是雷天狗、大天狗、小天狗、乌天狗、鞍马天狗和木叶天狗等，其中雷天狗是天狗中地位最高具有最强力量的天狗王，之后则是大、小天狗，其中小天狗的特征是鼻子特别高的，也称为‘魔王’，乌天狗因其外形酷似乌鸦而得名，是大、小天狗的手下，有着乌鸦般的的尖嘴，手持武器，甚至还穿着衣服，经常在山林中袭击人类，也是最常见到天狗种类，至于鞍马天狗则原本是鞍马山僧正坊死后坠入天狗道后所化成，因而至今鞍马寺都还供奉着鞍马天狗的雕像。



↑典型的乌鸦天狗(からすてんぐ)。

在日本，对于天狗名称的由来，基本上有三种说法，最主要的一种认为天狗其实本是中国的狸猫之类的某种真实存在的动物，在江户时代随中国商人传入日本，关于天狗的流传在随后的年代里发生了很大程度的扭曲，善于幻想的大和民族出于对山林的恐惧，而将一切“罪行”强加于本应是神明的天狗；第二种说法也是通过我国传入的，但这回不是某动物，而是一种叫做“天草”的药材，“天草”在日文中的读法本是てんぐさ(注意在这里并不同于人名中‘天草’的あまぐさ读法)，随着这种药物在全日本各地的普及流传后，由于一些方言的因素，てんぐさ也渐渐地成了てんぐ，也即日文汉字中的天狗了；最后一种说法也是源自于恐惧，古时候日本人因为对日月食和流星等天文现象的敬畏，再加之我国神话传说的影响而认为那是由于天空上所居住的狗而为之，故而得名。

天狗的形象随着时间的推进也在不断发生变化，而造成日本天狗形象与我国天狗差别很大的原因还在于明治维新前日本的闭关守国政策有关，因为是岛国本来就与外界缺乏联系，由于从未见过的传教士等金发碧眼的南蛮人形象对于本国人相貌上的差异，再加之西方列强的侵略，所以无形中就形成了对红脸、勾鼻、高大身材的西洋人形象的某种恐惧，再将这种外来的恐惧与凶妖天狗联系到一起，也就成了我们之前所描述的天狗形象，而在此之前的日本天狗是没有其固定的形象的，犬、狸猫甚至于马，都曾经被当作天狗的原型。



文/nakazawa
编排/宇部



次世代传媒联盟　新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

14首经典动画MTV及同名CD大集结。经典得不能再经典，感动的不能再感动。AKIRA承诺：绝不比再版5次的金版MTV差。抓住AKIRA，让他兑现诺言！

动感新势力 银版MTV

■定价9.80元（双光盘）　3月15日出版

大人气偶像哆拉A梦权威收藏。收藏品之多、之精、之奇令人叹为观止。再版随书赠机器猫百宝袋

收藏哆拉A梦（再版）

■定价22.00元　3月12日出版

动新（7-11）期内容全收录。光盘（VCD+CD）、全彩合订本、歌词本内容丰富大冲击。另赠游戏光盘极品《电新》金版MTV等，收藏欣赏精品

封面待定

动感新势力2003上半年合集

■定价48.00元　3月下旬出版

不知不觉中，动新已满周岁。周年特别大餐炼金术师VS圣枪修女。16首经典动画主题歌，附中日文歌词对照。动新读者爆涨期，上市快动手。

动感新势力13期

■定价8.80元（双光盘）　3月10日出版

一套三册，网罗2003年掌机软硬件及周边外设、精华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全，国内第一本GBA权威年度典藏

标准掌机典藏·2003

■定价20.00元　已出版

特别企划：机战编年史、银河战士、零点任务、任性妖怪、口袋妖怪、火红/叶绿、牧场物语十大遗憾等。赠送星之卡比不干胶及游戏明信片

掌机迷11期

■定价10.00元　3月12日出版

电玩动漫经典CD

A01	最终幻想1-10（已售完）	A04	红宝石MTV
A02	樱大战	A05	超时空要塞
A03	恶魔与天使	A06	动漫电玩金曲集
B01	樱大战2	B04	最终幻想XI
B02	高达经典名曲（已售完）	B05	合金装备本质
B03	最终幻想X-2（已售完）	B06	任天堂全明星交响曲
C01	吉卜力动画主题曲	C04	KONAMI游戏金曲集
C02	动漫歌曲精选集	C05	街霸3音乐精选集
C03	寂静岭珍藏音乐	C06	王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

花组浪漫夜DVD（含挂号费）　25.80元

动新2003上半年合集　48.00元

收藏哆拉A梦（再版）　22.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘　6.80元

第3、4（少量）、13期双光盘　8.80元

掌机迷

第2、3、4、6、8、9、10、11　10.00元

电玩新势力

第12期（单光盘6.80元）。第13期（双光盘10元）。第15、16、21、22、23、24、25、26、27期双光盘8.80元。其余各期已售完。

28（DVD+CD）、29（DVD+CD）期　9.80元

动感新势力金版MTV（第五刷）　9.80元

动感新势力银版MTV　9.80元

游戏的设计与开发（第二刷）　50.00元

标准掌机典藏.2003　20.00元

电子游戏软件

2003年13期（动漫金曲）、14期（街霸音乐）、15期（王国之心）、16期（特制团扇）、17期（足球CD）18期、19期（史克威尔经典音乐）、20期、21期、22期、23期（FF水晶编年史）、24期　9.80元

2004年第1、2、3、4、7、8期　9.80元

（5/6春季合刊全部售完请勿邮购）

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

新游戏批评19辑（4月出版）　6.50元

SNK的历史DVD（含挂号费）　25.80元

铁血街头DVD（含挂号费）　25.80元

樱大战典藏纪念（极少量）　15.00元

电玩新势力红宝石MTV　8.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

次世代传媒联盟隆重推出

动感新势力 2003下半年合集 VOL.7-11

每一段画面，每一行文字都无限精彩！

动感新势力VOL.7-11全收录
5张VCD+5张CD 魄力无穷
160面全彩胶订画册
5本中日文对照CD歌词本
特制精美塑料豪华包装盒



20首经典动画MTV，30部动画介绍
70首精选动画歌曲在此集结
5大特辑内容满载

- ◆ 水果篮子 ◆ 新世纪福音战士
- ◆ CHOBITS ◆ 高达SEED ◆ 圣诞特辑

一个也不能少!!



赠 电玩新势力金版MTV
绝赞绝卖！
无人能破的销售纪录



CG动画巅峰之作「最终幻想」三步曲
Final FantasyVIII Final FantasyIX Final Fantasy X
魂之利刃、鬼武者2、天诛2
合金装备2、真·三国无双2
樱大战1&2、樱大战3
山脊赛车4、机动战舰、死或生2
永恒传说 幻想传说
宿命传说 异度传说
寂寞岭2、超时空要塞M3、英雄谭2

2004年3月下旬发卖预定

动新2003年上半年合集将稍后推出，敬请期待！

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资、挂号费免取，即日起接受邮购

闯关族的家

风林主持

读者大队

天生我才看闯家·责编小木在这里大问候一绐

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

突然知道自己不是帅哥的时候也了解到帅哥对脸蛋子的依赖性有多么大！

如果你想给我来信却不知道跟我说什么，那么来信骂我也可以，发泄万岁

其实我是一个很善良且待人友善的人但在大象的包装下我却成了某霸天？


看清楚，不是金戒，只是拴头发的皮绳……


广东 余丽娜

最近跟几个朋友聊到了《电软》的问题，他们的直言，给木头的皮脑敲了又敲。有些问题确实很严重，不解决不可以，总结下来，杂志需要一些大大小小的调整，或许不是一期两期可以初见成效，但三期四期我希望大家能够看到我们确实有在努力改变。其实木头很不愿意听到的就是有些老读者说：我是凭着感情在买《电软》。这不是我想要的，这也不是编辑部的同事们想要的。我们希望大家掏出9.8 RMB是真正觉得我们的内容丰富，觉得我们的影像精彩，觉得掏出9.8 RMB来吸收更多营养是值得的。当然，前提是我们的篮子里面有足够下料的后备。……一开场就说这些废话并不是来表决心的，只是说点实话，让大家知道，你们的意见我们都有看到，我们希望大家能够更加积极的参与到《电软》的制作中来。好了，说点其他的……最近常上www.vgame.cn的读者一定发现闯家中最近围绕木头脑袋的话题越来越多……其实我也不想……更没想到的是，许多读者居然安慰木某……晕……还好还好……总算自己是个人……这期又被象某拉到电击里现眼了，不过还好，木头打击报复他，在排练的时候五次三番通过不能，结果自然让大象非常恼怒。就是嘛，本木就又不是专业演员，在大象的地盘上水土自然不服……



风林兄，我是你的FANS，我一直以为你是光头，由于我崇拜你，所以我也剪了光头，可是看了电软上你留长发的样子,我好难过，我的心在滴血!你告诉我你戴的是假发好不好！不然我也要留，可是不知道要留几年 ……（四川 倚天）

风林最近是不是喷嚏不断，一露相估计少不了挨骂。电击有了主持感觉不错，加个美女销量还会增加的。北京 chinapop

我说我不行嘛



截稿前收到一些读者反馈，大家对上期闯家的改版基本接受……出乎意料，木头怎么觉得新版闯家很精彩呢……大概是自己在做版面上花了不少工夫……这期一样，今后的闯家会联合“叮当二人谈”，努力做到——不求最好，但求最乱……我保证，会有不少精彩。因为我发现，无厘头有时候还是很必要的……

东搞与西搞



发现最近木头与大象开始恶搞了……而且势头越来越猛。某天整理硬盘，从机器里翻出了一张三年前的老照片，当时是在天坛附近的编辑部旧址拍摄的，才发现原来那时候我们就已经在恶搞了……搞来搞去搞成现在这样……真是感叹岁月的摧残，把我们一个摧的头发老长，一个与猛犸称兄道弟……

夏天快到了……



头发长了，想到即将到来的酷夏就是一脑袋的问题。热啊……难道说木头的长发保持不了多少时间了要??……“鬼武者3”已经完成，对右边这个形象非常向往。不知道木头如果这样子会不会像个大疯子……算了，过段时间就去理发，还是改成秃子算了，这样也省心，最重要的是省了洗发水的钱。呜，这么决定了，从现在开始下决心。另外，“鬼3”真的是款非常出色的游戏哦。

木木网络通



网站的来信量越来越大，有时候一忙起来还真吃不消。读者的抱怨声四起，让人紧张得为自己月底薪金担心不已。不过网站的开通真的使编辑的工作变得愈加方便起来，比如来信的反馈，投稿的接收都可以非常迅速。而且很多读者可以更加快捷的给闯家写来谈话，木头在显示器前一边摘录一边回复，真是方便到家。为了进一步强化相关栏目与读者的交流，网站中已经为读者开放了专门的投稿方式，“闲扯游戏BAR”、“科普园地”等栏目都已通行，想投稿的读者只要登陆网站点击该栏目，即可进入投稿栏，发入该栏目后我们会在当天接收到你的来稿,这样一来,你的投稿绝对不会担心因为时间的问题而无法及时传达到我们的手中。可以上网的读者一定留心哦～有好的想法和稿件就快发来吧！

娱乐世界非天堂即地狱 它是绝没有中间世界的

——任天堂前社长山内溥说

闯家栏目既天堂又人间 它是绝没有地狱世界的

——电软编辑木头也学别人说

● 意识到了，原来彩票头奖确实和我没有缘分，那么我只能对相熟的彩票店的阿姨说拜拜了……

● 原来吃饭的最高境界就是三五好友相聚火锅前，小酒三杯，骨肉八两，再加上胡说八道一番。觉悟了，以后再也不去要价海高的饭馆了！口袋不富，我只能对编辑部楼下的饭馆老板娘说拜拜了……

● 真可怕，既然已经被拉到电击里面溜大弯，那么以后再去某楼买盘是不是会很不方便呢？会不会有板砖在马路两边飞来飞去呢……我看只能跟某游戏店的BOSS说拜拜了……

● 家里没看的电影碟片已经有一大堆了，粗粗算算，大概有一百多部没有碰过。虽然每周都会保证看上N部电影以求尽快消化掉，但看的速度还是赶不上买的速度……为了不浪费，我也只好勉强和碟店大哥说拜拜了……

● 曾经对雀巢的美禄喜爱有加,到现在依旧怀念炎夏里的酥爽。但遗憾的是编辑部周边居然没有一家冷饮店有的卖……猛的在不远的超市里发现冰柜有摆,却因为口袋无银而转为下回。当再去的时候却发现早已成为别人的宠爱，纵然口袋有银，却再难买来。果然我与美禄仅一面之缘，消受无福，惟有和其说拜拜了……

● 北京的路面交通有多恶劣想我不须多说了。每次回家在出租车上随着车流缓缓前行，看着车窗外夜幕渐下,总会特别清醒地发觉时光的逝去。耳边有交通广播的调侃,以及司机师傅的唠叨……不经觉的就陷入了沉睡中……醒来的时候发现已经到了家门口,不付车钱司机师傅死活不让我说拜拜……

● 我想,有些事还是不要放弃的好……



这世上本没有磕碜人，上的镜头多了，人也就帅了。（兰州 赤瞳）

《电子游戏软件》能不能改成周刊??《电击收藏》能不能改成DVD,总觉得《电软》15天才1期不够看,《电击收藏》也很短......《电软》开恩吧!!!（河北保定 张小俊）

木头前辈，我将您的玉照给偶的同学看，他们一口同声说：这不是你吗？？我当场晕倒……不过我的短发造型是很像！我们可以当一家人了！！哈！！（甘肃 名牌牛人）

一个人要怎样才能满足一生呢，我或许是一个没有胸怀大志的人。就这样平平凡凡过了二十余载,普普通通的生活令我觉得很无奈，看到这些无奈我又能怎样呢。也许大多数人的无奈、看书、看杂志也能顺理成章地成为人们心中的消遣时间，我也是一样，但我更喜欢游戏，是游戏伴我走过了年少时最宝贵的光阴，现在的我也只能在游戏中才能找到快乐与忧伤，尽管旁边有很多人的不解，我还要为了玩电子游戏而生活。年少时的憧憬直至到今天，我一直忘不了游戏，所以工作之余我选择了游戏，游戏之余我又选择了看电软，也只有电软才能令我感觉世界的温暖所在。电软的过去能让我排除孤独，不管你将来变的好与坏，我都会选择你，因为你的存在，世间会有更多的关爱，但愿你明天会变得更好！（广东 邓志）



记得电软原来有“包打听”栏目，因诸多原因后来被取消了。现在既然咱有自己的网站了，将其做成论坛，小编轮流当班竹，只管理一下帖子，时不时还可参与其中，与读者一同探讨游戏，请问木兄可行否？（北京 雪风）

其实这个问题我在网络上的闯家交流版中回答过了。风林的看法——网站是为了更好的为杂志服务，我们要利用网站的资源来丰富杂志内容，因此编辑们的工作重心完全是扑在杂志上而不是网站。网站方面我们有专门的管理人员负责，一些技术问题和制作问题都会解决，除了个别的交流栏目需要栏目编辑每天负责处理外，其他编辑是无暇顾及网站内容的。其实这也需要广大读者体谅，毕竟杂志为根，孰轻孰重要看得分明些……

马赛克怀念你



偶然在网络上看到了TEKKEN初作的画面，一种感动猛然而起。想想距离PS的发售已经十年时间，游戏的声像发展真是千里之别。那些曾经被人们津津乐道的游戏特效现在已经无人提及，但其却伴随许多人成长起来。敬请期待近期《电软》的鼎力策划。许多令人感动的回忆，曾经的感怀，一起纵情释放。

3月份掏钱计划

本来题为“3月份赚钱计划”。想起头儿说的杂志应该以读者为本，处处为读者着想,遂改为“3月份掏钱计划”（笑）。

掏钱计划一

拍卖时间：3月中旬
标的物：动新银版MTV
起拍价：9.80元

参拍理由：看过《电玩新势力》金版MTV吗（早绝版了）？看过《动感新势力》金版MTV吗？都看过！那没话讲，掏钱吧！没看过金版MTV，那更要掏钱，看看《动新》做的MTV有多棒。

这次银版MTV共收录14首顶呱呱的动画MTV和同名CD，象棋魂、宿命传说、钢之炼金术、高达SEED、犬夜叉、名侦探柯南、星之声、我的女神、MACROSS PLUS……。每一首都是经典中的经典,另外还附送中日文歌词对照。

是不是动画FANS不要紧，像金版、银版这样的动画经典一定要珍藏一部，否则真要被人说成“老土”。另外当成礼物送给朋友、同学、同事也不错，花小钱办大事！

与《动新》银版MTV上市的同时，最新《动新》金版MTV第五刷亦随之发售，至今还没买金版的玩友，赶紧补考！

还是那句话：相信AKIRA！

掏钱计划二

拍卖时间：3月下旬
标的物：《动感新势力》2003年下半年合集（VOL.7—VOL.11）
起拍价：48元

参拍理由：抢钱啊，挨千刀的！

先别喊，看看《游戏的设计与开发》，500大毛，第2版马上就要断货。所以关键不在多少钱，还在值不值。值与不值靠什么衡量？一是卖相，二是内容，三是价格，不可三缺一。

《合集》共10+1张光盘，10张光盘是《动新》2003年7—11期的全部5张VCD+5张CD。另外一张是怎么回事呢？是怕你觉得不值，白送一张光盘。送就送好东西。《电玩新势力》金版MTV就不用我详细介绍，一句话就概括了：至今没有一张电子游戏光盘能达到《电新》金版MTV的销量。可惜头头一念之差，宣布《电新》金版永不再版发售。害得不少玩家拜佛无门。这次《合集》赠《电新》金版MTV，除超值外，还有一层意思,就是想让动、漫玩家看看电子游戏的精品，绝对不比动、漫画差。动、漫、游戏鼎立自有它的道理。《电软》是动画、游戏一担挑。

《合集》内含《动新》7—11期合订本。彩印胶订160面，包含7—11期全部内容。另有5本中日文对照歌词，这也是AKIRA的独创和特色，不可少。

《合集》外包装是次世代传媒特制的塑料包装盒，光盘、合订本、歌词本全部收纳，干净利落脆。

内容怎么样，看看《动新》7—11期全部无货就说明一切问题。价格贵不贵，您自己算。

因为怕您钱包缝的太紧,所以《动新合集》限量发行。要买就快。邮购的读者挂号费（3元）邮费全免,保证送到您家。

另外,《动新》2003年上半年合集(1—6期）稍后就会出版，快攒钱吧您哪！忽然想到：7—11等于SEVEN—ELEVEN（笑）？7—11连锁店今年进北京，算北京的一件大事。跟玩家的生活大有关系，到时候就知道了。

掏钱计划三

拍卖时间：3月10日
标的物：收藏哆啦A梦
起拍价：22元

参拍理由：机器猫进入中国有二十年了吧,圆了不少人的哆啦A梦。这本《收藏哆啦A梦》是机器猫收藏中最好的一本书。不少读者大开眼界，大呼过瘾，“比想象的还多,还可爱”！不过总觉的缺点什么？缺一件自己喜欢的机器猫收藏品！

《收藏哆啦A梦》再版就送你一个机器猫百宝袋，袋子嘛，什么都可以装，手机、GBA、化妆盒、钥匙……当然还能当钱包,装买《动新》银版MTV和《动新》合集的钱（笑）。

最后还有三句话：一、再版《收藏哆啦A梦》送机器猫百宝袋,定价22元不变。二、买《收藏哆啦A梦》第一版的读者，衷心道一声对不起，想不起什么可行的补偿办法。三、其他的机器猫收藏品……请按图索骥，自己掏钱买吧！

减轻玩家负担

这几天就要开人代会和政协会了。除修宪外，一大热门话题大概就是减轻农民负担。前天在次世代传媒网上看到一封玩友来信，呼吁《电软》减轻玩家负担（笑）。他算了一笔帐：二月份他共买了《电软》的产品包括：《电软》5、6合刊19.60元，《电玩新势力》第29期DVD9.80，《动新》12期8.80元，《掌机迷》10期10元，《标准掌机典藏》20元，《花组浪漫夜》23.80元，邮购了一个GBA记忆棒优惠价39元，最终幻想光碟薄39元，阿童木手机挂饰三件套29元，加全部邮费10元，共计209元。“实在玩不起”他说，“可又不能不玩，风林你说怎么办？”

要风林说，就是“全不买”！（身后头头怒斥“大胆”！风林脖子直冒寒气）。不，是“不全买”！听说你只剩下50元,那就买一套《动新》2003年下半年合集吧！

《电软》1998年第6期刊登《电软》绝密文件第三部《捞钱手册》第3条第211款第65点：“榨干读者的资本，即是壮大自身的资金”。每月学一次。

罪过，罪过，阿弥陀佛！

今天天气好，游戏玩到老，做人要得牢，头发掉得少。浙江 杨益

想起了那个经典的「风林」叫法：风十八十八。河南 潘坤

一直把风林秃子秃子的叫，没想到真实面目是这样，头发比谁的都长！！看谁以后还感叫疯秃子！！哈哈哈

峨眉山 小巴



鞍山刘小舟读者轻谈几点

● 看出来了，SONY想说的话就是：你爱买不买，你能把我怎么着？● 虽然一百万个不乐意，也不能阻止SEGA被SAMMY吃掉。● 越来越能感觉到，《电软》越来越会挣钱了，但我们理解，至少我个人理解。没钱就没法养活编辑，那个小屋子就不叫编辑部，不叫编辑部当然就没有书可以出，没有书可以出……当然没有《电软》喽。● 这左调查来右调查去，《电软》总是第一，不知道《电软》能不能傲起来。荣誉是大众给的，却是自己拼得的，可别有了点成就就懈怠，要是这样的话，对不起大众，也对不起自己。● 哼，看自己的作品有点名气了，眼光也高了，连个美女游戏也要下一代主机。可别过高估计了自己，当年饭胖子还看好DC了呢，《D2》咋样了？● 近段时间我最不想得到的消息就是神游失败，祈祷神游不要被销量击倒。● 得，以后谁家不上宽带，就不是玩家，连Light user都不是。● 大家算一下吧，如果是《电软》杂志社的老FANS的话，看看这段时间得花多钱？《电软》在和读者抢压岁钱……想到这儿，不由得想起一个老歌的旋律：抢抢抢抢抢抢……我们的队伍像太阳……● PSX，哼哼……● 怎么总感觉"电新"里的编辑们打街霸前的那段像是被偷拍的。● 我一个人也能挑《电软》编辑部，同时还有那个人。● 不知道为什么，我总是懒得把回执寄回去，可能还是奖品不够刺激？

根据刘小舟读者的话题木头也来谈谈

● 大概刘读者指的是大陆PS2吧？其实我倒认为sony现在恐怕少不了"我求你买你就能买吗？"这样的想法。看看，行货主机与北京根本无缘，也不指望近期会有什么大动作。还是那句话，给厂商一点时间吧。

● 只要SEGA的牌子还在，我们就无须敏感。你看GENKI不是照样该出什么出什么，HUDSON的精选集做的那叫一个欢。听说E3上会有"世嘉拉力3"参展，我们还是把游戏集中到游戏上吧……

● "DOA4"给XBOX后续主机难道还气不忿吗？这不是大好事且追求圆满吗？其实TEMCO彻底追求高画质的做法还是满执着的，当然板恒伴信那边也少听不了微软的一句"请一定把DOA续作放到XBOX2上"。像DOA那样"枕头"向的游戏（XBOX最新限定大抱枕），我们应该理解其追求取向，各有所求，在日本DOA有十万死忠，对于没落的格斗游戏来说，已经足够了。微软更看中的无疑也是DOA游戏本身的眼球吸引度。另外，再说老话，木头到现在也觉得D2能够在DC上卖过十万本真的是不错的销量了。



●随着编辑们的陆续上镜，我想以后不会再出现原来那种歪七扭八的镜头表现了，也不会让你感觉像偷拍（笑）。

记得当初电软曾经登过一张经过处理的众编辑的照片.那时的编辑们还不肯露面.但现在渐渐地都被"曝光"了.这应该算是与读者拉近距离的一种进步吧！（辽宁 Airv）

全机种制霸是我的理想!!(南昌 gzyforever)

全机种制霸——是上个世纪许多玩家的美好梦想。随着现代生活的进步，这一梦想实现起来变得越发简单，而且也越来越不能称为"梦想"。而现在各位心中的目标又是什么呢？还会是拥有更多的游戏主机吗？



编辑部的可怕之处，当年"叉烧"XB就是这么搞出来的……没想到现在混乱程度依旧，连新到的神游机＋共游盒都被堆于案头……没办法，整天一大堆老爷们呼来喊去的，想井井有条实在不容易。像木头的桌面吧，每次搞卫生都整理得非常干净整洁，但一天下来就原形毕露了。

好孩子请不要像右边图中将PS2在没有支架的情况下竖放，一旦倒下后果不堪设想。另，强烈建议购买PS2的读者一定要买支架，因为PS2本来就是专门为竖放而生的主机。



强烈希望电软介绍游戏时除了机种、类型、发售日等外加上语言字幕一栏，目前我想随着大家英文水平的提高，英文版的游戏会玩得越来越多，一方面能更好的投入和理解游戏，毕竟英文有点基础，另一方面对付家长老师一关也很方便"我是在学英文嘛"，其次还真能学到点东西的，我现在玩游戏是越来越少了，RPG看不懂的一率不碰，管你是FF还是DQ，无视，中文版或英文版才会去光顾，所以也希望电软能对一些大作的英文版稍做介绍，会有很多人喜欢的。(北京 不是木头)

日本市场的萎缩，欧洲市场的崛起，这是近两年业界和玩家都明显感觉到的，也是今后的大趋势。杂志在这方面也会逐渐加强欧美游戏的报道力度。多说两句，现在日本游戏除了在几个传统游戏类型上尚占一席之地外，其他几乎都被欧美厂商抢尽了风头。特别是许多在日本造成轰动的软件也都是欧美厂商开发后由大型厂商代理而来的，还保有浓重和风味道的游戏现在是越来越少了……

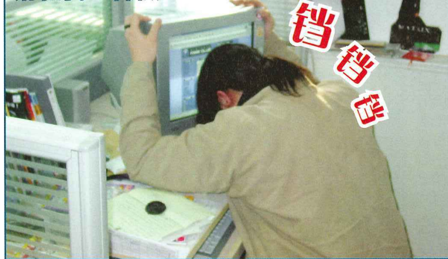
最近玩牧场物语,突然冒出一个想法!要把我牧场里的牛羊的名字取成编辑部众编的名字!然后有一天发生一句对话:"今天风林看起来很健康!"咩……(重庆 路西法)

……感觉路读者的想法非常的邪恶啊……那木头当羊养了……如果这样可以给你带来满足感的话……请随意……

如果能把小编们做成下期封面的话（辽宁 TOM0277）

你是说把真人搞上去吗?那样会不会吓跑大批读者,甚至说连书店老板都对本刊失去信心呢……其实也不是不可以，但是像木头这样不上镜的家伙，我看还是免了吧……

想要多罗的肥皂盒和浴缸栓！(北京 双)/木木啊，你的小辫子好好漂亮,为什么要化身秃头阿？还有你在电击上的表现也太逊了吧，好像是在背台词，而且面无表情，完全没有家长的风范，下次一定要加油！支持你！(青岛 老杨)/革命和创新应该是每时每刻都在进行的，哪怕在脑子里……(重庆 阿树)/电软的同志们：大家好，我想说的是什么时候PS2才会降价，我快不行了，我等了很久了，可就是降不下来，咋办呢？（成都 罗强）



我可是《电软》的超级老读者了，从《电软》诞生到现在我可是一直在看哦。不过，我是第一次写信来"家"的，最近我患"重病"了，患了"重度游戏中毒症"。风大侠，风医生，你救救我吧！我可不要英年早逝呀（大哭）！现在，我记忆力极差，才说过几秒钟的话竟然会忘记。才刚放下的东西，马上又找不着了。而且，我还会进入忘我状态（其实只不过是发呆而已），把自己变成游戏人物。进入"状态"时没有先兆，没有规律。上次就差点给车撞到"下面"去了。请你救救我吧！（广东 李晓滔）



……像李读者这种病，目前还真没有什么太好的办法医治。如果去医院请大夫一看的话，十之八九会撇到其他方面，而从风某的角度来看，李读者是过于沉迷游戏了吧……虽然风林也曾经非常痴迷于某款游戏，但把忘我成为游戏中的人物这样的事件倒还没有发生过……（这样说来的话，自己倒还真想试试看……）

我不知道该怎样称呼你，我已是50岁的人了，我想还是称呼你一声小弟吧，好吧！这样比较亲切一点。我不是一个玩家，而是一个玩家的姑姑。

我的侄儿今天十八岁，他长的一表人才，虽谈不上潇洒，但很英俊。他不太爱和别人交谈，脾气有点怪，但遇上知已也能侃一阵子。

三年前他父亲死后，他的情绪更加低落，脾气也见长。更要命的是他不擅长表达自己的内心，很可怜。但只要有游戏机玩，他就会不惜一切代价。甚至有两次从学校里逃出来玩了两宿，差点被学校开除了。

他最大的愿望是毕业后开一家"电子游戏专卖店"，可不幸的是，还没等他毕业就染上了"急性淋巴细胞白血病"。他这一病可急坏了我们全家。他父亲死后仅靠他母亲的一点微薄收入来维持生活，这次看病全是他七十多岁的老奶奶东拼西凑借来的钱为他治病，现在病情有所控制，但也要定期化疗。

住院期间他很坚强，疼的时候他一言不发，不疼时就翻看那些电子游戏书籍，高兴时就说说他病好后怎样开"电子游戏专卖店"。说到兴头上还比划两下子。

有一天，他跟我说：大姑，给我买些信封和信纸来。我问他干什么用。他说：给风林写封信。当时我不知道你是干什么的，我说：是你的同学还是朋友哇？我认识吗？他笑了，他说：我要是真有这样一个朋友就好了，我们连面都没见过。我说：那你写的哪门子信呢？他说：人家是个大玩家，是个天才。那是我最佩服的人。于是他给你写了一封信。我虽然不知道他给你写的是什么，但他肯给你写这封信，这说明你在他心里是占有一定位置的。据我所知这是他有始以来写的第一封信，真的。

可这封信寄出了很长时间还没有回音，我想可能是你工作太忙的缘故，还没来的及给他回信吧！不过，我没有别的意思，只希望你能在百忙当中抽出一点点时间和他聊上几句，算是给他一点心理安慰吧。

我作为他的姑姑以及全家从心底感谢你。

——北京房山　张龙姑姑

如果我错过请原谅我

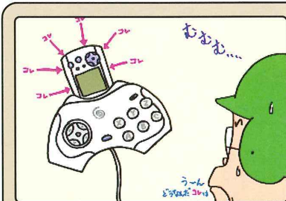
实话，这封信也是在截稿前看到的，非常感动。回头去找张龙的来信却发现已经不太可能……很长时间，木头并没有真的把自己当成什么人来看待，也不敢高估自己，感觉不过是比较会耍宝而已，更不敢说去承什么重任。

关于张龙的来信，我并没有看到。或许是自己遗漏掉了，一方面自己感到非常遗憾，另外也觉得非常愧疚。

在这里要感谢张龙一家对风林的信任，希望在看到本期杂志后能够给编辑部来电话——（010）64472187，与风林联系，我会安排电软全体编辑合影并签名送于张读者。

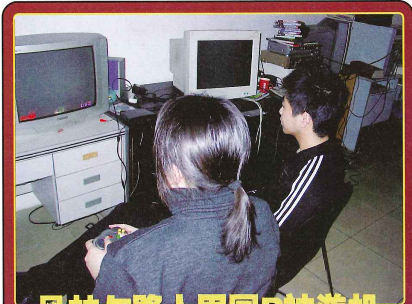
在编辑的岗位上工作有三年多了，现在回想一下第一次在杂志上露面真的有些好笑。那时候的不成熟和冲动差点把"阎家"带入错误的方向。以前的很多话语也尽显自己的不成熟，初出茅庐的毛头小子也是一路磕拌而来。没有人是绝对的天才，更多的人是靠后天的努力，在这方面，风林也是一样。

从没有放弃过，对于某些事情，自己虽然还做得远远不够，但确实有努力，且一直。现在感觉自己肩头越来越重，压力也大，但这些却逼使自己不断的跃进，就像我对读者朋友的承诺一样，《电软》绝不再让你失望。



彩火就是大象？！诧异！
木头留着长发？！吃惊！
日文地狱特辑？！惊喜！
多罗毛绒玩具，赞赏！
龙哥大开论战，支持！
编辑露相无名，不满！
——山东　于新泉

本人是一名支持正版的玩家，拥有PS2 30000型和50000型机各一部，游戏不多，只有二十一张游戏，但每个游戏都是精品。我想通过电软向广大玩家说几句心里话，玩游戏是工作之余的一种消遣，把一个好游戏玩得很完美，很有自己的特色，才是一名玩家。只有游戏少而精，这种感觉才会有。而盗版玩家往往会买很多游戏，当然，也会买些精品，玩时一会这个，一会那个，很不专一，往往会失去对一个游戏专注性。而且盗版真的很损机器。广大玩家们，一年就买几张真正值得玩和收藏的游戏，去体验一下宁缺勿滥，体验精华的感觉吧！（宁夏 邢智勇）



风林与路人甲同P神游机

"马利欧卡丁车"入手，每日与同事开打确定。庆祝"罪与罚"及"纸片马力欧"即将发售，玩家请务必"四十八"一个（笑）。

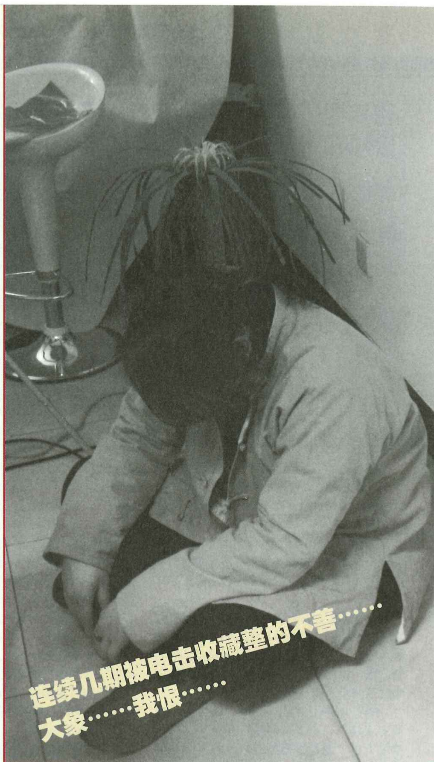
电软2004 5/6合刊到手，封面注明：电击收藏，零～红の蝶 姐妹逃脱第三刻。可这盘……我还以为我的盘有毛病呢！唐山 康杰

却总觉得缺少了点什么，而我估计缺少的就是“电刑室精神”了……(河南 郭一骏) / 近日在易趣网看到有人在卖电软随刊附赠的多罗，一口价卖25，让我很伤心(北京 风游精) / “家”给人的感觉没有以前亲切了，至少我这么认为，以前那种风格挺好，哎呀风大哥，别在要“酷”了，回到人民群众中来吧。(安徽 李国国)

《电软》真的陪伴了我的成长，杂志看了不少，心中却时有一些奇怪的念头。最近我一直在想，到底该不该看《电软》？我们看《电软》就是因为我们爱游戏,我们爱游戏就是因为游戏能给我们快乐,而看了《电软》,特别是长期受其“毒害”之后，我们的目光越来越挑剔，要求越来越高,非大作不玩,非经典不看。这样一来，游戏给我们带来的乐趣是不是就大打折扣了吗？我一直天真的认为，但凡一款游戏，不管它的画面音效是否出众，业界人士对它的评价好坏，它必有属于自己的闪光点。这些闪光点也许在你们这些每天游戏的专业人士看来有时不名一文，小儿科而已，但对全国大多数一年上头平均只能玩上十余款游戏（或者更少）的普通玩家，又何尝不是种惊喜？游戏最重要的是游戏性，这一点任天堂很清楚，所以它能够一直发展壮大到今天，而游戏性正如其名，必须是玩家本人亲自体验游戏才能得到。《电软》上众小编每期必要点评几个游戏，我相信你们的评价是中肯和权威的,但你们是否想过，那些的确不够出众被你们忽视甚至批判的游戏很可能就此被广大玩家判了死刑，永不翻身了呀！大家都信电软的话，电软说XX游戏不好玩,XX游戏就一定不好玩,人人都盲目追捧电软推崇的游戏，也不管这游戏是不是真的适合你。有一个例子，以前《烈火之剑》发售时，包括电软在内的多家TV GAME杂志大力推荐,我也知道《纹章》系列一向人气旺，知名度高，所以毫不犹豫地托人带回原版卡。可开机一玩，顿时失去兴趣,本来以前没玩过《纹章》系列，不知其内含背景，加之我不喜欢战棋类游戏，而且全日文，看又看不懂剧情，所以玩过一次就再没碰过，即使后来找到了攻略也始终提不起兴致。所以我在想我该不该看《电软》,毕竟自己玩游戏的感受才是最重要的，一百人玩同一个游戏可能有一百种感受，何必要用别人的感受来左右自己对游戏的体会？听信别人的评价并以此作为自己选择游戏的标尺的做法则更不可取,然而可悲的是包括我在内的很多玩家都一直是以电软为指向标的。经常可以听到周围有人说：“最近又出了款游戏,XX杂志将其评为SILVER级，可玩性一定极高,快去买呀！”

当然，我知道电软的点评是供玩家参考，帮助玩家选择，但不可否认的是，这些点评的确左右了一些人（包括我）对游戏的看法。GBA入手两年多了，玩的都是大作：恶魔城（月轮、白夜、晓月）、口袋、黄1、瓦里奥制造、KOF EX2这些都是托《电软》的福。怀念初中玩GB时，随便找盘卡插上就能玩得津津有味，那时卡也少,攻略少，心中根本没有大作一说，但那时的充实与乐趣，现在似乎再也得不到了，不知这是不是种悲哀。

风林，我不知道我写的这些是不是很偏激，我也一直在犹豫是否应该将这些写出来寄给你，但转念一想，你、天师、明人等小编都是我辈玩家心中神圣，决非胸怀狭窄之人，即使真的言语过激，你们也绝不会在意的，难道不是吗？(湖北 张大鹏)



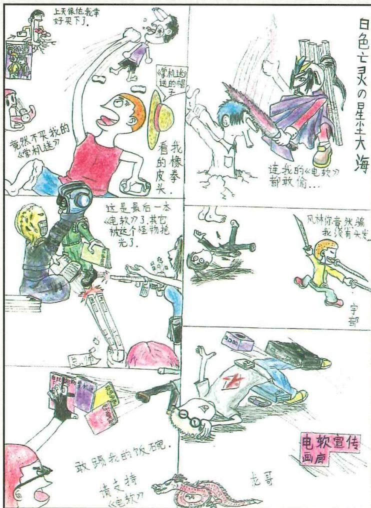
其实就编辑点评的问题，木头也与不少玩家交换了意见，其中确实存在很多问题,这个栏目更多的希望起到一个导购的作用，但实际上恐怕效果根本没有达到，相反,因为某些原因，栏目反倒显得颓气十足。在这里，并不想给找什么借口去开脱，木头觉得现在确实是一个我们应该去面对问题并且去解决问题的时候了。怎么说呢,对于读者的意见我们都看在眼里，包括一些网络上的言辞,我们同样非常重视。说电软不是的人未必不是电软的读者，相反，一些非常关心电软的读者可能用比较激烈的方式表达自己的看法，我认为这些对电软来说未尝不是好事。现在电软的网站已经开通，如果可能的话，木头更希望那些对电软比较或非常有看法的读者直接把意见发到我们的网站信箱中，每天我都会及时浏览大家的来信，你提出的问题也可以最及时的反馈到编者手中，并有助于我们及时改正调整。

今年是电软诞生第十个年头了，最为中国资格最老的电视游戏专门杂志，不可能是一路平坦，我们也做好了直面问题的心理准备。想一想这两年的杂志，如果没有那些热心提出意见，发来看法的读者，电软也不可能有如此翻天覆地的变化。杂志的方向取决于读者，电软的方针也会是一切以读者需求为本。

逆耳忠言,只要你想说,闯家都欢迎!

还有贵社办事太拖沓，有些栏目非要等人家开始做了，自己才跟上，怎么一点都不积极呢！拜托,给点“创意功夫”好不好。不如真像明人说的办个恶搞的栏目。“恶搞东西（东）”这个名字咋样？可以向玩家们广泛征集，只要和游戏沾边儿的影像、图片或文字均可，像2004年第2期的“伪非与重度的解释”就不错嘛!只要一直办下去，不信没有叫人笑破肚皮的内容出现。还可以搞一些与读者互动的新栏目，原则就是让读者真正参与到贵刊的制作中，具体的就看贵社的了。(浙江 陈亮)

我的女友和游戏势不两立，甚至到了有它没我有我没她的地步，我妈还在那里支持她，我又舍不得那个陪我度过无数寂寞的游戏，我要怎么办？石家庄 BB



广东 李炜安

话题：战国无双

叮当二人谈

vol.2

本栏目的讨论目标就是不求最好，但求最乱。超级无敌搞恶近期陆续登场，《电软》全体编辑总动员，敬请关注！



你还想“无双”到什么时候？

光荣

一个在PS时代毫不起眼的起点，竟然会成为PS2上霸王龙级别的豪作，这等几乎相当于DOS和Windows的奇迹，在游戏历史上，可谓是如数家珍。尤其是这个当今动作游戏新标准的系列，竟然是出自一个以前一向不靠动作游戏吃饭的光荣之手，这个奇迹就更有它独到的意思了。

原本是“三国”天下的系列，因为“战国无双”的到来和大卖，而将“三国”从系列的标题中抹去,在相同引擎下制作的这些游戏,应该统统包含在“无双”系列的概念之中。因此，理论上我们还应该能看到“希腊无双”和“罗马无双”。

其实对那些动作游戏达人来说，“无双”系列的动作要素已被弱化到了谷低。在一个既没有地理环境难度，也没有杀手威力难度的游戏中，除了看着痛斩那些乌泱泱围来的猪脑呆兵还有些快感外,游戏中还有什么动作乐趣可言？



“无双”的成功主要得意于两点，一个是满足了普通人内心天下无敌的欲望，一个是激发了人们内心收集和培养的好奇。所以收集到什么等级的武器，打出多少隐藏人物，看到几个结局动画，才是大家彼此热中讨论的话题。

所以已经“无双”到了七（从《三国无双》到《战国无双》）的系列，我们在游戏中基本没看到任何动作要素的增强,而即将推出的“帝国”，更是将光荣老本行搬了出来，又在战略上增强了一大部。

但问题在于，“三国”和“战国”的故事就那些，动作游戏经不起太多场景和故事的重复。“无双”不像“最终幻想”，它很难像后者那样随意更迭世界观，它能改变的只是增加系统的花样。但离开著名的历史题材，这个引擎下的游戏似乎很难成功,因为“红海”和“战斗封神”已经有了地雷式的失败。当“三国”和“战国”的背景因重复太多而不再吸引人的时候,“无双”系列是否就该走到尽头了呢？

“无双”站在一个内涵丰厚，但无法发展的核心上，它的前途，或许就是跟“三国志”和“信长野望”两大SLG系列逐渐融合吧。



得赚且赚……

庆战国无双百万销量



改变不一定是好的，不改变不一定会被市场唾弃，有时候不仅仅是靠实力，这年头混口香饭更多需要运气。因此很多企业明知先生假把戏，还要八抬大轿请来看番风水才能如他意。

现在不知道有多少人在说KOEI运气太好，福星高照。其实想想也是，要说起来三五三是个没多少创意却先人一步的东西（迷家别急着抽我），出来了大概很多人都会一边厥词一边鼓掌（暗地里不知道有多少制作人说过：就这东西我也能做，做的肯定比他好……）。

前几天一个在游戏公司做美工的朋友说到，他们头头儿的想法是做一款超越日本任何RPG游戏的作品,并且对当今日本最高的游戏完全无视……估计三五三在这位头头儿的视野里根本就不曾存在过。真是在给自己脸上贴金的同时也没有忘记把别人羞辱个够，这样的例子多了，这样的公司最后也不知道在哪去了……而KOEI的人却务实的很，稳扎稳打的老练作风给许多同样资格的老厂上了生动的一课。

三五三毫不勉强的成为了百万游戏，并且在一而再，再而三的翻版加强，KOEI凭借这系列游戏一跃成为PS2平台上最炙手可热的软件开发商。最近更令人跌镜的是“战国无双”以超越之势迅速接近百万本销量……这样的成绩和速度是现今任何厂商都望尘莫及的。再想想即将推出的“三国无双3 帝国”……真不知道这股无双风潮会持续到什么时候。

趁势猛捞一笔，好像是KOEI近两年给人的印象。很多人也在预言着下坡路途还有多远，但有趣的是KOEI一次又一次的将预言打破。总的看无双大系的进化，远谈不上质的飞跃，但开发者在游戏性上的把握却极之到位。无双初生如果说是依靠了PS2硬件性能的优势来吸引眼球的话，那么到了今天，“战国”、“帝国”则完全是在靠实打实的游戏乐趣来吸引消费者掏钱购买，而且这些掏钱的人很大一部分是已买了前作的忠实玩家。先不说系统画面等要素上的充实，单就说游戏时间的满足就已经是大卖点。无双系列在拥有成熟的游戏框架的情况下，增加大量角色和流程，可以让消费者孜孜不倦的长时间投入游戏，在爽快与收集的乐趣中不忍停手。另外，尽管游戏中的战斗非常激烈，但整体来说，无双系列给人带来的是更多的松弛，玩家并不需要长时间的紧绷神经去步步为营，更多时间是在释放和发泄。无论你是否承认，无双确实给许多生活在高工作强度和高学业压力的人们带来了放松。

我这样的论调，大概会让很多无双迷瞧不起，甚至被扣上伪非的帽子。其实每个人对游戏的理解都是不同的，我并没有想让别人认同我的观点，就好像无双游戏每次推出就理应热卖而不需要太多解释一样，无双本身就是带给不同人不同感受的系列游戏。这样的游戏，我们需要，只要KOEI能够把握好游戏的度，拿捏好游戏的推出时间，相信再借助PS3的能力把人气维持很长一段时间都不成问题。



突然想到，无双4会不会是PS3的首发游戏呢……



那件事，已经过去九年了。

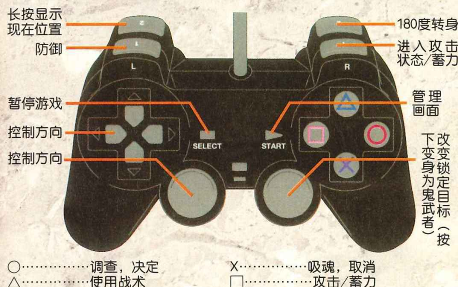
被柳生十兵卫打倒的信长成为了幻魔王，再度复活了，而且幻魔一族的势力比以前更加强大了。

明智光秀察觉到了危机，决定趁信长在本能寺的时候进行奇袭，决一死战。

另一方面，幻魔战车军为了增援信长，大队人马正在向本能寺进发……

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004.2.26	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——	

基本操作系统



○……………调查，决定
△……………使用战术
X……………吸魂，取消
□……………攻击/蓄力

战斗系统详解

■防御

按下L1键就是防御，可以抵挡敌人的绝大部分攻击。如果在敌人的攻击即将命中前的一瞬间按下L1防御，更可以减缓被打得向后弹出的硬直，还可以连上后面的弹一闪。

■攻击锁定

按下R1键角色就会进入攻击状态，同时锁定最近的一个敌人为攻击目标。以被锁定的敌人为中心快速移动的话移动速度会上升，这样更容易躲避攻击，还可以绕到敌人的背后攻击。

另外，处于锁定目标状态下时用右摇杆可以切换锁定目标。

■射箭

按住R1键后按○就会用弓箭攻击空中的敌人，长按圆圈的话目标则切换为地面上的敌人。对于空中的敌人是很有效果的，另外在游戏中的一些场景会有魂巢挂在高处，只有用箭射下来才可以得到。

箭有不同的种类，且有数量限制，从宝箱和敌人身上掉下来的幻魔袋中可以得到补充。

■蓄力攻击

持续按R1+□的话武器会发出绿光，这种状态下按住R1点□键会使出比普通攻击威力要大的强力攻击。笼手的等级上升之后蓄力级别也会随之上升，最大可蓄3段。另外通过蓄力还可以使出3段威力不同的战术壳。

■一闪

在敌人攻击即将命中的一瞬间按□键就会发出必杀技一闪。本作中利用锁定目标后的高速移动来围绕敌人作战时明显一闪率会得到提高，通称“滑一闪”。而以前那种单对单找破绽的方法就不太好用了，尽量锁定目标打绕身战，在侧向移动和后退时是闪人的最好时机。

■弹一闪

在敌人攻击命中前的一瞬间按L1防御会出现一个光圈，在这个圈还没消失的时候按□键就可使出弹一闪。本作中推荐使用这种一闪方法，不仅时机比较好掌握，而且如果不成功的话也多半是把攻击防住了，没什么副作用，而且一旦命中的话几乎都会出黄魂，对后面的战斗会很有利。

■连续一闪

出完一闪或弹一闪后掌握好时机继续按□键则会继续使出一闪来攻击，且没有距离限制，只要屏幕里还有敌人就可以一直闪下去。

连一闪的使用时机是在一闪的残像即将消失的一瞬间，掌握好节奏很重要。建议多加练习，尤其是在安土城鬼一族和幻魔一族大战的时候会有很多敌人出现在同屏中，绝佳的练习机会！

■鬼缚～投技

只限于JACK使用，在按R1+□蓄力后按□键就会用鞭子把敌人捆住，之后按方向键上下或左摇杆加□就可以把敌人摔出去，被撞到的敌人也会受到伤害。笼手的等级上升的话这一招的威力会加强，可以把更大的敌人摔出去。 顺便一提，按R1+○可以把场景中的一些景物扔出去，活用的话对作战很是有利。

■鬼缚～缚

同样是JACK，蓄力后把敌人捆住，此时按三角键则会根据武器的不同使出缚战术，但是会消耗鬼力。

■鬼武者变身



左上角会有紫魂的数量表示，满5个之后按下R3（右摇杆）或体力为0时就可变身为鬼武者。变身期间处于无敌状态，能力大幅度提升。只是画面上方的气槽同时开始倒计时，气槽消耗为0的时候则变回原状态。

推荐的使用方法是攒满5个魂后

留起来，这样万一在战斗中失手还可以复活一次，不仅能力得到了提升还节省了一个替身木人。

■十连斩

强按住R1后按上+□键会进入连击状态，会对锁定的敌人进行连续攻击，连续攻击的使用时机是在每次攻击命中的瞬间。掌握好节奏的话攻击次数可达10次。总之本作中尽量围绕着按R1蓄力的同时围着被锁定目标转着打的游击战术来作战会收到很好的效果。

■鬼武道书

武道书散落在各个角落里，得到后就可以在记录点进行该项目的训练。除了一闪的训练得到羽织还比较有用之外其它的大多是药草一类的道具，还不如不练。

■关于阿儿

这个精灵似的小家伙在本作中的作用相当大，首先在按R1锁定目标之后，她会主动飞到目标附近，玩家可以得知自己已锁定的目标。还有就是开天狗宝箱，游戏中经常会发现一些左马介和JACK拿不到的宝箱，这时候阿儿会说："我看到了！"之后围在角色身边，此时按○阿儿则会飞过去开宝箱，再按一次○回收。另外最主要的就是阿儿穿的羽织，游戏进程中会得到不同的羽织，只要往里面注入足够的木灵就可以给阿儿装备，每种羽织还有不同的辅助效果，会对战斗起到很大的支援作用。不仅如此，羽织的数量还影响到结局的变化，只有集齐所有羽织才能达到隐藏结局，入手地点如下：



	地点	作用	装备所需木灵数	实用度
青羽织	比睿山中凉亭的宝箱里	加快吸魂的速度	2	C
赤羽织	下水道动力室的尽头打破油桶	出魂量增加，但变为只出红魂	2	C
白羽织	界 从虎屋后门出去的宝箱	站着一段时间后体力恢复	4	B
绿羽织	巴黎圣母院 座椅过道中的宝箱	作为攻击手段可以直接从敌人身上吸魂	4	B
黄羽织	海底神殿（现代）书写室	攻击命中敌人就会出魂	5	A
橙羽织	圣米歇尔山（战国）入口处	显示敌人体力（BOSS无效）和使出一闪的时机	6	C
紫羽织	圣米歇尔山（现代）魔幻空间	减少鬼力消耗	6	A
黑羽织	修炼模式中完成一闪	所有攻击变为一闪，但会消耗体力	7	S

登场角色介绍



明智左马介秀满（47岁）

明智家臣，明智光秀的女婿。历史上辅佐明智光秀，一起为织田家效力。本能寺之变时作为光秀的先锋军出战，被秀吉反攻后从安土城撤到坂本城后自害。游戏中为了消灭幻魔一族于本能寺和信长展开最终决战。



JACK·BROWN（36岁）

法对外安全保障总管理局（DGSE）第29行动局所属队员，是部队中的精英，有超群的战斗能力和冷静的头脑，性格豪爽，还是个身体力行的行动派。自从妻子死后就与10岁的儿子相依为命。同属作战部队中有一个叫米歇尔的未婚妻。



织田信长（49岁）

人称"尾张的大傻瓜"，到1582年为止统治了整个京都圈和尾张，南北近江美浓、伊势、越前等国，是当时最强的大名并君临天下。在攻击西日本时因属下叛乱而死。游戏中成为了幻魔一族的首领为祸人间，不过这次好像是他最后一次出场了。



森兰丸（16岁）

森可成的三男，信长身边最得宠的小姓，相貌清秀且聪明机智。贴身服侍信长，与其形影不离。本能寺之变时与信长一起殉难，年仅16岁。游戏中也随着信长成了反派，不停地纠缠着左马介一行。



本多忠胜（24岁）

通称"平八郎"，德川家重臣，枪术名家，使用名枪"蜻蜓切"。德川家四天王之一，家中头号猛将，从小效忠家康且忠心耿耿，德川家的重要战役都有参加，而且据说合战中从未受过伤。但在家康取得天下后遭排斥，后抑郁而死。



阿儿（年龄不详）

自古就作为鬼一族的后援的鸦天狗一族的一员，游戏中被神派来帮助左马介和JACK作战。拥有穿越时空等很多奇妙的能力，她穿梭于两位拥有鬼力的勇士之间，维系着整个游戏的发展。而且好像能使人瞬间学会外语（？）。



亨利（10岁）

JACK的爱子，与父亲的感情相当好。像普通的孩子一样沉浸于打电脑之中。但在内心深处一直认为母亲是因为自己而死而自责，从而拒绝打开心门接受新的母亲。和JACK间好像有很强的心灵感应。



米歇尔（28岁）

法陆军特殊作战部队所属，中尉。深受同伴的信任，是小队的队长。外表看起来是个普通的金发美女，但实际上性格坚强不输男人。是JACK的未婚妻，但和亨利间的关系不是很好，她好像也很为此烦恼。



吉尔德斯坦（年龄不详）

幻魔一族首席科学家，智力超强，不停地从事新型幻魔的研究，游戏中的新敌人几乎都出自他的手。这次正在研究中的时空转换器更是他的不二杰作，正因此也才使得左马介穿越时空作战。



羽柴秀吉（46岁）

"平民关白"，后来的丰臣秀吉。创造了从一介平民升到正一位官爵的神话。本能寺之变后终止了对毛利家的攻击火速赶回京都围击败光秀，取得了原织田家的绝大部分领地，从而为日后的称雄打下了坚实的基础。在本作中只露了一小面，尽管如此……

攻略难点解析

1.奇袭

★CHECK POINT! 左马介

基本性能比较标准，能力在三人中最平均。因为出手快所以他的一闪是最好闪的，天双刃和空牙刀都必须强化到LV2来开门，而相对来说攻速较慢的地轰斧比其它两把武器攻击力要高很多，推荐强化到LV3,至少这样打双头兽时会轻松一点。而且其必杀在魔幻空间那种狭窄空间里是能攻击全屏的，在闯魔幻空间时非常有用。



左马介随着部队冲进寺去，一路杀进去，砍倒堵住路口的木排，沿阶而上。在寺本堂门前有一个拿大链球的幻魔，左马介果断地使用战术壳来打倒它，因为在附近记录点的旁边有一个蓝魂池,可以无限吸取蓝魂补充鬼力。在左边墙角拿到本能寺地图后再打倒一个链球幻魔进寺。

★CHECK POINT! 凯旋门楼梯间里的幻魔

这种幻魔的攻击手段比较多，速度非常快，动作灵巧且很难判断其打点,所以打起来有点麻烦。其实在他后翻身再往前一跳的时候攻击判定出现，这个时候是好"闪"掉他的好时机。

★BOSS战　大机器人

这是整个游戏中的第1个BOSS，开始他会用机关枪把建筑打掉。他的攻击手段主要是机关枪和机械手，尽量不要远离他，因为机关枪的攻击力是很高的。靠近他连续攻击即可，看准了机械手的判定更可以把他"闪"掉。打掉其大半体力之后他会发出导弹攻击和飞上天后滑行下落，因为最后一下不能防，所以尽量躲避，之后趁机反攻，还是比较好打的。



2.望乡

★CHECK POINT!　JACK

JACK相对来说攻速较慢，所以闪人时不用急。JACK的速度也不如左马介，所以打绕身战有点费劲，BOSS战还是多用鬼荧躲避即可。JACK的武器强化方面比较自由，没有必须用来开门的，推荐长距离的雷闪枪，比炎蛇剑命中率高且没什么硬直，冰碎球的必杀可以冻住敌人，在魔空空间里也是全屏攻击。

★CHECK POINT!　关于场景中的物品

凉亭里的古旧木箱打破后会有木灵。本作中场景中的很多东西都可以破坏，从而发现一些珍贵的道具。这些东西都由阿儿帮主角们拾起，按○就可回收。以后场景里的木箱和垃圾桶等东西都要注意破坏。

1　奇袭



●西元2004年 5月8日 法国 巴黎 清晨

JACK坐在他的大摩托上，拨着手机。"喂，"JACK手中那张照片里那个男孩的声音从手机里传了出来，"亨利?""啊，是爸爸啊!""你还在睡啊，再不起的话就要迟到了哟。""我知道啦。""别忘了刷牙。还有告诉隔壁的大妈,等爸爸回去再谢谢她这些日子给你做饭。""OK！爸爸，你什么时候回来?""今天傍晚，我好像忘了一些东西在家里……"

"滴滴，滴滴！！"对讲机的蜂鸣打断了父子间的对话，"JACK！JACK!!"对讲机另一边的声音非常焦急，"我过会儿再打给你。"JACK急忙挂了电话，"嘿！菲利普，什么事！""快点过来，有紧急事态！"说完对方就挂断了。

JACK若有所思地摘下墨镜，驾着摩托车飞驰而去。

●同日 巴黎 凯旋门前

像往常一样，街道上车流不息，人们或赶着上班，或利用早晨的间隙享受美味的咖啡。只是这时，一片黑影笼罩了天空。

还没等到人们反应过来，无数的幻魔就从天而降！它们不由分说就掏出长刀把人们劈成两半，顿时，巴黎成了一片血的海洋，人们尖叫着，惊恐地四处逃窜,却又无处可逃。天空中的幻魔战舰还在源源不断地向地面空投幻魔士兵……

虐杀，还在继续着。

●天正10年（西元1582年） 6月2日　日本 京都 本能寺

山门前集结着部队，火光照耀着一个男人的脸庞，战马不安地嘶蹄。他的目光里，满是踌躇。

他叫明智光秀。

在他的队伍里，他看见了那个男子。那个男子缓缓出列。

"辛苦了。"光秀冲着他点了点头，又冲手下示意,一个士兵捧着一袭盔甲上前，"左马介，给您这个！"红具足，左马介的防具，像火一样红。

是时候了，因为门已经打开了。他不再踌躇，眼中全是斗志，"大家听好，敌在本能寺！冲啊！"士兵们应声而出，拔出刀来鱼贯着冲进寺去。

熊熊烈火，正在吞噬着本能寺，仿佛一片暗云。

一个男人和一个少年正面向佛像顶礼，听到左马介的脚步声后他们回过头来。那个男人和左马介对视了很久，沉默。

"信长！"左马介打破了短暂的沉默，"哼哼哼……明智左马介吗，"信长冷笑道，"又到了这个时候了，你觉悟吧！"左马介说着抽出了长刀。

"主公！这里请交给我！"那个少年发话了，说着他走上前几步，"我是织田家近习头，森兰丸！接招吧！"说着纵身而上。

左马介和他缠斗在一起，可能是因为还年轻，吃了左马介的三次一闪之后，森兰丸便被打倒了。"主……主公……"说完他便倒了下去。

这次是左马介与信长的直接交锋，信长岂是森兰丸可比，他手中连喷出绿色火焰，眼看左马介就要被打倒的时候，地上突然出现了一个奇怪的黑色光圈，把左马介和森兰丸圈在了里面。

"这是……"信长也吃了一惊，光圈一阵闪烁之后，左马介和森兰丸都消失了。

诺大的本能寺本堂里，只剩下了信长一个人。

●现代 法国　巴黎

特种部队士兵急促地奔跑，战车、烈火、血迹，这一切与浪漫之都的名号毫不相符。"开火！"队长一声令下，士兵手中的枪喷出一条条火蛇，扑向幻魔们。

只是幻魔实在太多了，队长不由得有点心急，"这些家伙到底是什么呀！"说着向前冲了几步，没想到却被一个幻魔偷袭，肩膀被砍了一刀。"呜啊！"

群龙无首的士兵，逐个被幻魔斩杀。眼看队长也要死于敌手。这时一架摩托飞跃而出，正是JACK！"我来了！"JACK手持强力的自动武器，把周围的幻魔消灭了一批。

"菲利普,坚持住!""JACK，别管我了,快逃！""我会那么做吗? 别说傻话了"说着JACK扶起菲利普。可菲利普的伤实在是很重，刚走出没多远他们就被一批幻魔包围了。

"可恶！怎么还有，去死吧！"JACK边射击边退，这时街边的一扇门里，出现了一个巨大的黑色光球。"这是什么呀?""那个是……"JACK和菲利普都吃了一惊，但他们也没有时间太过吃惊，因为眼前的幻魔又围上来了……

街边的门里,左马介突然出现，"这里是哪里……信长呢?"不仅如此，他发现连自己手腕上笼手里的鬼之力也消失了……

劈倒记录点边的木牌，有一个宝箱，拿到之后出门，发现了苦战中的JACK，帮他们击退了幻魔。JACK显然对他的出现很是吃惊："你是武士?"左马介也问道："这是哪里?"JACK又问道："你是谁，你从哪来?"但二人间语言不通，完全无法交流。左马介正要离去的时候，神秘光球再度出现，而JACK和菲利普也消失于光球中。左马介捡起JACK的手机后，发现凯旋门上站着一个很眼熟的人……

左马介从地下道走下去，打倒一些幻魔后从一个楼梯走出来，看到雄伟的凯旋门。在左边的门有宝箱，拿到之后回到中间一处有火焰的地方，从旁边的宝箱中取出凯旋门地图后把火焰石盘推开，进入地下道。里面

拿到“天双刃”后出来。

左马介刚从楼梯上来，突然几发子弹打在他脚边，不远处一个金发美女正用枪指着他。左马介刚要转身离去，那个女人说话了：“不许动！”说着向他走过来，“把手举起来！”是左马介听不懂的语言。

一队士兵从他们身边跑过，“上！”队长一声令下，他们冲进了一个蓝色的门里去了。那个女人冲旁边的士兵示意，“你们先去。”看上去她是这队士兵的首领。“你是不是听不懂我说话？”那个女人问道。

“是外国的语言吗……”左马介终于明白了，“你在说什么？”他问道。没等那个女人回答，只听得那扇门里传出一声惨叫。那个女人立刻冲了过去，“喂，等等！”左马介看拦不住她，也只好跟着过去了。

门里，一个特种部队的士兵倒在地上，显然已经死了。她听到了一种奇怪的声音，她跑到楼梯口，才发现原来是一个怪物正顺楼梯盘旋而下。她用手中的枪连续射击，只是，幻魔的反应比起人类来要快的多。等她回过神来的时候，幻魔已经冲到她面前了。

左马介冲进门来，看到了那个女人被幻魔打倒在地。之后，幻魔向着他走了过来……

进们后在地上捡起展望台钥匙，顺楼梯上去开门，进门后有一个天狗宝箱，以后记得回来拿，还有一个谜题宝箱，里面有力石。把旁边的魂塔里面的魂吸完后存盘上楼。

左马介终于登上了凯旋门，果然是那个家伙！“吉尔德斯坦！”左马介脱口而出，“哈哈哈，左马介啊，好久不见了。你怎么会来了呢，看来时空转换器还是很不安定啊。”“时间转换器，这是什么啊，那又是你们干的什么好事吧！”“哈哈哈哈哈，你还是没变化啊，自大的虫豸！这里是法国的首都巴黎，是你所在的战国时代500年之后的未来。”“什么！？”“根据信长的命令，我们幻魔要在这片新土地上开展新的作战，啊哈哈哈！不过你这虫子很可能不明白，所以我特地找了个人来教教你，这是我的新孩子，布雷恩斯坦！”说着一个巨大的机器人从天而降……

左马介虽然得胜，仍难以掩盖心中的疑惑……

2 望乡

●战国时代 日本

光球闪耀之中，JACK两人来到了一片丛林中，可菲利普却快不行了。“怎么……怎么会在这里……说好了死的时候要在妻子和女儿身边的……”菲利普终究还是死去了。“安息吧……朋友！”没有悲痛的时间，JACK现在首要任务是要找到回去的方法。

但他做梦也没想到，他会在这里见到自己的儿子。而且他还正在被一个巨大的怪兽追击，他无力相救。就在他被打倒在地的时候，一束光却笼罩在了他的手腕上，他顾不上多想，直向怪兽冲过去……

得到鬼之笼手和鬼之鞭以及鬼武者之书后解决这个怪兽不成问题，但是爱子亨利也突然消失了。一道紫光闪过，一尊神佛似的东西已出现在他面前，“异国的来客，我现在是和你的心进行直接对话。你要仔细听好我下面的话。这里是比你所在的年代要早500年的日本”，“你说什么！那亨利刚才怎么会在这里？他现在又在哪？”“你的孩子在他所处的时代，刚才的那个不过是幻影。现在幻魔一族妄图统治人类，而10天后，和你一样被鬼一族选中的勇士·明智左马介要在本能寺与幻魔族的首领织田信长决战，不过现在的左马介并没有胜算,所以如果你想回到你的时代的话，就帮助左马介一起打倒信长！”说着张开了手掌，“这是来帮助你们打倒信长的鸦天狗”，留下一个小妖精似的小女孩后神佛就消失了。

这个小妖精倒是很热情：“我叫阿儿，是鸦天狗一族的，请多关照哟！”“哎，我怎么懂日语了？”“这都是我的力量哟！有了我你可捡了大便宜了，有很神奇的力量，飞得又快，还聪明……”“我不需要苍蝇，你闪开！”“太过分了！你说谁是苍蝇！我说过我是天狗的！”而JACK显然没把她当回事“不管怎么样，我一定要回去！”

此时得到阿儿之书，往前走到一个凉亭处会遇到左马介，2人协力作战消灭了眼前的幻魔。左马介发现了JACK腕上的笼手，“喂，你手上那个是？”“哦，你就是出现在巴黎的那个人！就是因为你我才会跑到这里来！”JACK十分气愤，“喂，你放手啊！你在说什么，你是南蛮人？”阿儿也赶紧过来，“别这样，JACK，他就是另一个拥有鬼之力的明智左马介！”

通过会话，JACK才得知了真相，原来这个左马介是本能寺之变前10天的左马介，因为比睿山被信长烧毁之后成了幻魔的巢穴，特来这里消灭魔物。二人和解之后决定共同作战来消灭幻魔。

在凉亭中得到木灵和鬼武道书以及青羽织后前行，后面有一个天狗宝箱。上一段台阶之后发现一座塔，左边有怪草封住了路，只得走右边。得到鬼萤之书。

在悬崖边的箱子里找到鬼萤后一直跳到对岸，在一个佛像边得到道宽之书和比山地图，然后爬下梯子，在木架的角落里找到四方铜镜后原路返回，注意在瀑布的下面有一个天狗宝箱。

把铜镜放到塔底部的圆孔里，得到炎蛇剑。回到先前一个同样被怪草封锁的路口，用炎蛇剑打倒后在宝箱中拿到山门钥匙后回到塔边，炎蛇剑一下就可以劈开左边的怪草，因为怪草不怕无属性的攻击，继续前行。

沿路劈开怪草的封锁网，来到山门前和左马介会合。打开门之后击破木箱后出现鬼萤，上去后得到作战指令书和木灵。再往前到了一个寺庙，门口有谜题宝箱，得到力石。

进去之后，森兰丸再度出现，“什么呀左马介！你居然找了个南蛮人作帮手吗？”JACK怒斥他“你身为人类，为什么要做幻魔的帮手？”“哈哈哈，这就和马上就要死在这里的你们无关了。”说着巨盾幻魔登场，临走的时候森兰丸扔下一句话“主公已经知道，光秀就要谋反了。哈哈哈……”左马介听后怒不可遏，径追而去。

虽说打倒了敌人，JACK也一个踉跄跌坐在地，“没事吧你？”“还没见到亨利，我怎么会死！”“哦，他是你的儿子吗？我明白了！那我去帮你告诉他你很好吧。”“什么？”“你别忘了我们天狗可是有很多神奇力量的哟！穿越时空什么的，可不是难事！”说着便消失了。

★CHECK POINT！　鬼萤

鬼萤其实就是一个借力跳跃点，平时是黄色，只要JACK走到能使用它的范围里就变为绿色，按L1+○就可借力跳跃。是通过一些特殊场景的必要物，在JACK的BOSS战中也会出现，围绕着鬼萤作战就成了JACK一个很重要的战术。另外左马介是不能使用鬼萤的，所以以后有很多特殊地形要靠JACK来通过。一般鬼荧都隐藏在宝箱和木箱里，有时敌人身上也带着鬼荧。

★CHECK POINT！　敌人身上的鬼荧

拿到钥匙后回到凉亭，会发现一只怪鸟抓着一个鬼萤，打倒后借鬼萤爬上房顶可找到鬼石。以后还会有这种情况，一定要多留心。

★BOSS　巨盾幻魔



他的防守很严密，攻击又特别狠，先前如果没练级的话会比较难打。对付他的关键在于避开他的盾，攻其后背。绕身的话风险比较大，而且JACK的速度也不及左马介，所以利用鬼荧无疑是最好的办法。打掉他的盾后就比较好打了，注意他的反击即可，如果他放雷电必杀的话就在雷电出来之前拉鬼荧上去便可躲开，如此几个回合就可得胜。

★CHECK POINT！　人偶宝箱

有些宝箱打开后却是个人偶，它们把宝物背在身上并会做出攻击。一般攻击它们打出的都是黄魂，打个2，3下它们就会逃跑并留下宝物。

3.远行

★CHECK POINT！　让敌人互相残杀！

这里的道路很狭窄，却有很多弓箭兵，最好冲过去先解决掉他们，不然会很难打。这里新出现一种红色盔甲的大棒幻魔，他们挥着大棒横冲直撞，很有威胁。不过正因为地形狭窄，他们的攻击却多半招呼到了自己人身上。这也是一个可以利用的特性，把链球幻魔和大棒幻魔这些动作缓慢攻击巨狠的幻魔引到敌人堆里让他们自相残杀，正可以渔翁得利。这招以后还可以用。

★BOSS　本多忠胜

平八的防御很坚实,正面攻击几乎打不到他。而他的攻击范围很大，出手也快，的确不好打。只有利用左马介和他缠斗的时候从背后攻击，或利用他的破绽，抓住猛攻。

其实这只是一段剧情，经过一段时间或给予平八一定的伤害都可以继续推动剧情发展。所以尽量不要太沉迷于战斗，以免浪费恢复道具。

★BOSS　巨剑幻魔

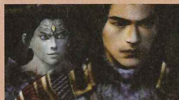
这两个家伙还算比较好打，不过他们的剑很长,占很大便宜，防御起来也比较吃力，尤其是被两个人逼到角落里就不妙了。其实只要有鬼力放2个战术他们也就归西了。如果鬼力不足就比较难打，所以进门之前尽量多攒一点鬼力。

4.神殿

★CHECK POINT！ 时空传送

用时空传送点可以在左马介和JACK之间切换操作，二人之间也可以进行道具交换。因为两人是在不同时空的同一区域中活动，所以可以各自寻找线索，交换道具，这样情节才能发展下去。

★BOSS 森兰丸



魔化后的森兰丸果然不能小看，他动作超快，不停地跳跃翻滚着攻击左马介，而且主动攻击的话根本打不中他，只能抓他攻击时的空当反击。另外他还会和你抢魂，他吸魂的时候也是攻击的好时机，但只能打他的背后，用绕身攻击就可以了。好在他的体力比较低，看准时机放战术也是很有效的办法。

★BOSS 双头巨兽

比较难打的一个BOSS。双头会做出不同的属性攻击，尽量绕到它的侧面攻击，如果老在它正面呆着的话会被它的冲撞击飞。它头部和四肢的金属护具是攻击的重点，尽量不要贪多，打几下就拉鬼荧离开，以免遭到强力反击。总之多用鬼荧来躲避它的冲撞是上策，无奈的是它的体力很多，要做好打持久战的准备。

5.迷雾

★CHECK POINT！ 关于米的战术

米歇尔的主要武器射速比较慢，所以尽量拉开距离，免得在射击间隙的硬直被敌人围攻，好在枪打中敌人后会造成硬直，也不用很害怕。而米歇尔一闪的时机是3人中最慢的，要好好把握才行。

★BOSS 巨剑幻魔

并不是很难打，苦就苦在两个幻魔会夹击你，而枪的射速比较慢，被逼到角落几乎就死定了。所以放弃枪击，用手雷攻击，手雷扔到一个地方后自己跟着跑过去，把幻魔引到雷的爆炸范围之内，这样用不了几次就可搞定这两个大家伙。

★ENEMY 大狮子

又是那个倒霉科学家的作品，真的很强力，先扑后打再跳起来压你是它的攻击模式。被一群狮子围住的话就很不妙了，抓住它压人后的破绽猛攻吧。

★BOSS 吉尔德斯坦



终于可以打这个可恶的科学家了，不过也不是很好打。因为他本身就在空中飞行，而且只有在他腹部出现红点时攻击才有效。他会不停地召唤地上的两具不死幻魔的尸体和你作战，两个幻魔也有属性攻击，加上科学家自己也会在空中远程攻击你，很是难办。只有趁他在空

●2004年 巴黎

左马介从凯旋门上下来，那个女兵正好醒来，阿儿也刚好从古代赶过来。三人通过谈话消除了误会，得知这个女兵叫米歇尔，是JACK的未婚妻，而左马介也必须把现代的幻魔全灭才能重返战国。正说着，突然米歇尔的对讲机响了，原来是部队又遭到幻魔袭击，左马介也决定跟去一起作战。

跟着米歇尔一起下楼梯，在下水道入口处的士兵尸体上得到下水道钥匙，打开门后拐进一间屋子，发现了一个重伤的士兵，他说出前面还有伙伴之后就死去了。在控制台上得到给主任的笔记后把右边亮红点的闸拉下打开电力机关，出门后打开开关放下吊桥，在宝箱里找到下水道地图后进入另一间屋子。进门后被两只大蜗牛夹击，多利用米歇尔的手雷破敌，打破油桶可得木灵，拐弯过去有一个人偶宝箱，在最深处打破油桶可得到赤羽织。

回到一进门的地方，爬高梯子上去，在桌子上得到作业员笔记，上面记载着：左，椅子的数量；中，收音机的数量；右，显示屏的数量。走到头发现一个机械，目前还不能用，捡起鬼武道书后把左边的空中的一个魂巢射下来，里面有木灵。下去后右边的门上有密码锁，按照刚才笔记上的提示输入“314”后进入，出门后就有一个谜题宝箱。顺梯子走水路，到尽头有天狗宝箱，然后在路的3/4处有一架梯子，上去后拿到铁转轮后回到刚才的房间，爬上高梯子把转轮按到机械上面，下面的门就打开了。进去后打开装置，再从下面左边的门出去，放下第2个吊桥。

过桥后有记录点，水路被堵住了，只得顺着路走到头，爬上梯子后上面有个装置，用刀砍断它的绳子，一个大球落到了下水道里。两个人一边推着它走一边还要抵挡敌人的追击，中途有个梯子上去可以得到鬼药。走到下一个场景后还可以接着往下走，在下水道的尽头得到秘药。上梯子，走到头与一个小队队长对话后得到小钥匙，回去打开梯子口处的铁门得到力石。

从下水道出来到了巴黎圣母院，左马介拾到的手机响了，原来是亨利，和米歇尔对话之后左马介一行决定去JACK的家。在给亨利做了详细的说明后，他显得有点失落，而且他和未来的继母米歇尔的关系也十分微妙……看到这一切之后阿儿回到战国去找JACK。

回到战国时代，JACK得知了这一切后也稍显无奈，在他准备离开的时候发现了一块现代手表，左马介也出现，根据箱子上“虎屋”的标记，认定这是界港虎屋的东西，于是2人来到了界港。

作为泉州乃至当时日本都是数一数二的大港口，界港却未免显得萧条了一点，二人决定分头寻找线索。

3 远行



●战国时代 日本 界

JACK在路边行人的对话中得知附近也不时有幻魔出没，先从记录点边上的梯子爬上去得到地图，俯瞰海岸会发现有一个谜题宝箱，把虎屋招牌后的箱子打破出现鬼萤，借力飞到海滩上就可得到。径直来到虎屋，在玄关处打破箱子有2个木灵。在榻榻米上得到十兵卫风闻，房梁上有一个天狗宝箱。“见过这块表没有？”JACK给老板看那块手表，谁知老板表情突然一变，“没，没见过！这，这种东西我可没见过……”“不过……”“你不买东西就别碍事，出去！”“我只不过想问问……”“我都说过没见过了，快出去！”

轰走JACK之后，老板的表情显得十分古怪……

感觉这地方很不对劲。出门后砍掉门口的老虎脑袋，可以得到一个木灵。在路边一个小孩扎着脑袋往一个缸里看，“这里有个很亮的东西哟，这可是我先看见的，你要想看就给我看吃的吧，我要吃那个黑绿纹的甜甜的东西！”这不是西瓜吗？！到另一个路口里的西瓜摊，却没钱买，不得已用手表换来西瓜交给少年，缸里是一个鬼萤，用它飞上虎屋2楼，听到了老板和伙计间的对话，“下一艘南蛮船快到了，您要不出去迎接的话那些怪物可没准就会……”“混蛋！能叫他们怪物吗！走，跟我去港口……”

JACK越发觉得事情不对劲。2楼角落得到冶炼屋钥匙，借鬼萤跳下去从后门出去得到白羽织，从西瓜摊那条路绕过去，发现幻魔已经开始攻击村庄了。

冶炼屋里得到雷闪枪，这是JACK比较好用的一把武器。冶炼屋里有一个天狗宝箱。原路返回，优先打倒桥头的弓兵后来到港口。先进左边楼梯口一间小屋，里面有2个木灵和谜题宝箱以及一个魂塔。走到右边，用雷闪枪打开门进入，里面有秀吉的风闻和时空研究书，出来时遇到了左马介。

2人看了时空研究书后决定先到南蛮船上去看看，一段协同作战之后二人来到船前。JACK发现了自己的摩托车竟然在这里！这时一个男人出现了，“喂，那边的家伙！等等！”“你是谁！”左马介问道，“德川家臣本多平八郎忠胜！你就是明智左马介吧，好，来决个胜负吧！”这时，船马上就要开了，如果赶不上船的话就到不了幻魔的地下总部了，无奈中，二人被迫应战。

打了一阵平八突然停了手，“你们还满厉害的嘛，没办法，我们下次再决胜负！”说完就转身离开了。虽然强敌暂去，船可也要开了。JACK灵机一动想骑摩托利用木板飞到船上去，可却发现没有钥匙。正焦急之时远在巴黎的亨利突然感觉到了这一危机，通过阿儿把钥匙交给了JACK，JACK深受爱子鼓舞，一路疾驰，飞到了船上。

把甲板上的箱子破坏后出现鬼萤，爬上 望台拿到谜题宝箱。进入船舱先拿到南蛮船地图和幻魔通达文，下去后击破一块大木板，后面有人偶宝箱，得到操舵室钥匙。开门后又有一个谜题宝箱，拿到后从宝箱里找到航海日记，再把旁边的魂塔吸干净，出门后发生剧情。

船正在往幻魔的地下基地行驶着，JACK让阿儿回到现代，替他谢谢亨利。阿儿回到现代，对话结束后左马介刚要离去，手机却响了，“左马介，”“吉尔德斯坦！”居然是那个科学家，“来巴黎圣母院的地下吧，我

要告诉你一个有意思的事哟，哈哈哈哈……”

来到巴黎圣母院门口，垃圾箱里打破出现木灵，门口得到武道书，需要用2级的天双刃来开门才可进入圣母院。进入大厅后破坏地上的罐可找到2个木灵，拿完宝箱（其中有绿羽织和一个天狗宝箱），吸完魂塔之后到大厅正面烛台下的黄桌子处，先打破罐子，然后按下红色的机关顺隐藏通道下去。

一进去的玄关挂着2个魂巢，用箭射下来，其中一个是木灵。出来后有一个谜题宝箱，墙上有转动的刀片，不用怕，等它走过去后跟在它后面走过去就没事。在第2个口进入，拿到幻魔界风闻，按动墙上的骷髅机关，刀片就停止运动了。再从第一个口进去，有一个闪着光的骨架，用刀打破得到吸暗符，右边路上的宝箱里得到吸暗之书。

原路返回大厅，发现厅四角各有一个被黑雾笼罩的女神像，按照放在它们前面的灯的数的顺序来吸掉黑雾，以面向大厅正面烛台为准，依次是左上、右上、左下、右下，然后从左边中间的石兽嘴里取得空牙刀。回到刚才取得吸暗符的地方，从左边走，上面有2个魂巢，其中有木灵，记得拿。拿到寺院地图后用空牙刀开门进入。

又是刀片隧道，这次还是两把刀！不过没关系，老办法解决。第2个口有记录点，但现在还进不去，在第3个口取得绳梯后再破解第4个口里的谜题宝箱后返回，走右边的路，到尽头后使用绳梯下去拿到黄金骷髅后回到第2个口，把骷髅安在门上进入。

果然是吉尔德斯坦！左马介怒不可遏！“你！”“我可等你半天了！那就如约定，我来告诉你个很有意思的事吧。我现在在研究时空转换机，只要研制成功了就可以自由地穿越时间了。到那个时候，从信长开始，往下的各级幻魔都可以到这个时代来了，这样这个现代世界也是我们幻魔的天下了！哈哈哈！”“你给我闭嘴！我不会让你这么做的！”“哼！那你就像个虫豸一样，给我下地狱去吧！哈哈哈哈！”说完他就消失了，留下两个螺旋剑幻魔。

打倒他们之后在地上找到时空研究书 三，在机械旁边拿到一个天狗宝箱后乘坐时间机器，来到了一个神殿似的地方，阿儿发现眼前的船就是JACK坐的那艘船。阿儿想穿越时空去找JACK却没有成功，原来在这个神殿里时间的流向很奇怪，连阿儿也无法掌握，二人只得继续前行。

4 神殿

在船尾可以找到秘药，之后进入神殿。发现了蓝魂池和时空传送之书，还有一个记录点一个传送点。

左马介在中央平台上的一个燃烧着黄色火焰的灯上取下了一个黄龙之盘，交给阿儿传送给JACK。而JACK感到未来和过去的时空已经开始混乱，如果再不破坏时空转换器的话未来世界就会变得不堪设想。

为了破坏时空机，JACK也冲进了神殿。JACK把黄龙之盘放回到那个灯上，冲进了黄色的门，用鬼萤飞过积水进入一间有升降梯的屋子，得到了一块古代石盘和时空研究书 二。这时森兰丸出现，“好像你是为了解开谜团才来的呢，吉尔德斯坦在这里造了时空转换机，不过还没有完成”“时空转换机？！快说！它在哪里？”兰丸一笑，“那就得你自己去找了，不过要小心我的手下哟，哈哈哈哈！“说完转身而出。

在一个龙头模样的机械下找到武道书一闪之后，坐升降机上去。是个图书馆，拿到地图后打倒拿大棒子的幻魔，把古代石盘放到书架上，出现谜题。按54312的顺序排列隐藏的通道就出现了。左边可以去魔幻空间，右边是一个鬼萤，正面的门好像需要地属性的武器才能打开。用鬼萤到2层，得到一个龙的左角和鬼玄武之书，再拿到一个天狗宝箱后离开。回到刚一进门积水的那间屋，在墙壁上找到一个缺角的龙浮雕，把龙的左角安上，积水便退去了。转回左马介，进黄色的门，走到升降梯房间，在拿到青龙之盘后吉尔德斯坦出现，

“呵呵，没想到你居然会追到这里来！作为奖励介绍给你一个人。”“嗯？”还在左马介疑惑的时候，一个人却出现在他背后。“兰丸！”只是此时的兰丸神情与先前大异，原来他也接受了吉尔德斯坦的实验，被幻魔化了。“兰丸，我觉得你真可怜。”左马介对半人半魔的兰丸说道，“闭嘴！我已经得到了最强的力量了，左马介，你受死吧！”

一番苦战后终于打倒了兰丸，他似乎很不甘心，“怎么会这样！难道是因为这个身体还无法适应那强大的力量吗？！左马介，这次先放过你！”

回到中央平台，把青龙之盘放到青色火焰的灯上，进入青色的门。刚一进去玻璃突然破裂，水都涌了进来，快速跑过去，开门进入下一个房间。这里也有一个升降机，拿到地图后发现正面的门需要冰属性的武器来打开，不管他，在楼梯边上捡起武道书 · 连续一闪后上楼。进入后打破右边的几个木箱，得到木灵，同样在木箱附近的地上可以找到龙的右角。再往左边走时发现楼梯已经断裂了，没办法只得回去换JACK。先在门边使用龙的右角回到刚才的漏水通道，再让阿儿把青龙之盘带给JACK。

JACK也进到青色的门里，上楼左转来到断楼梯的地方用鬼萤飞过去，中途有一个谜题宝箱，从地上找到几个鬼萤后荡过去，得到冰碎球。原路回到那间需要冰属性武器的门前，开门发现里面是动力室，机关重重无法穿过。而地上只有一个没有翅膀的鬼萤。只得换回左马介，回到动力室在地上找到鬼萤的翅膀后交给JACK。

JACK前往动力室，却发现有个门被黑雾包围，没办法只好出去，利用船上的鬼萤荡回动力室。给鬼萤安上翅膀之后飞过去，取得动力结晶后所有机关停止运动。出门却遇上了平八，可是他大笑一阵就离开了。原路返回把动力结晶交给左马介，左马介先吸掉门上的黑雾之后直奔动力室，把动力结晶放回原处，这样这边的升降机也可以使用了。坐升降机下去，打破木桶后得到一个木灵，在里面得到地轰斧。

返回大厅后去黄色的门，坐升降机上去，用地轰斧打开那扇原先打不开的门，进去后得到神殿之书，黄羽织和赤龙之盘。把赤龙之盘交给JACK，JACK把它放到赤色火焰的灯上，进入赤色的门。结果却发现一个巨大

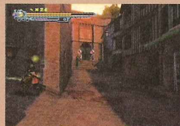
中准备攻击你的时候用弓箭攻击，而且最好是用有属性的箭来攻击，而当他飞到低空召唤幻魔的时候更可以爆砍他一顿，什么鬼力也就别留着了都放了吧。总之记住攻击的重点是科学家，当他腹部发红的时候就猛招呼他，其余的时候就和两个幻魔周旋，尽量靠打出弹一闪来恢复体力。他体力仅比兰丸多一点，但打倒他一次后他会用时空沙漏把时间倒回战斗刚开始的时候，没办法，按刚才的战术再扁他一遍就是了。

6.古堡

★BOSS 本多忠胜

还是和上次一样，拖到一定时间后与平八的战斗就会强制结束。先去火车头处打破木箱拿到木灵，然后到宽阔地带与其周旋一段时间即可。只要不被他逼到角落里就没什么事，拉开距离用冲刺攻击也是很有效的手段。

★CHECK POINT!



此时大门口多了两个大剑护卫，不停地放出火球，周围还有低级幻魔不停地纠缠，很难冲过门去。这里要先把低级幻魔引到左边的拐角消灭，再一口气冲过去，以防陷入四面受敌的境地。

★ENEMY 魔术师

在修道院高城堡的入口会出现新敌人，不仅是在空中，而且会发出不同颜色的火焰围绕你，在一定时间内不逃出火圈的话就会被定住，再被人暴打。而且按火焰颜色的不同还会吸走你拥有的相应颜色的魂，真是阴险！一定要优先击破，弓箭伺候！

★CHECE POINT! 雾中巴黎行

在凯旋门上有3个大链球，还有两个魔术师不停地吸收你的鬼力，所以不要缠斗，放一个战术后借势冲过去拿宝箱，得到红色钥匙后黑光球就会出现，直接传送回去即可。

★CHECK POINT! 注意与亨利的距离!

虽然亨利不怕被敌人攻击，但如果离得远的话是不能开门进入下一个场景的。因为遇到敌人的话亨利就会停住不走，所以要尽量保持与亨利间的距离。

★BOSS 双头巨兽 · 强化版



又遇到这家伙了，这可以说是本作中最难打的一仗了。这家伙不仅先前的功夫丝毫没落下，现在它的攻击还都变得不可防御了！再加上没有左马介鬼荧可用，的确是场恶战。绕身攻击它的防具仍是重点，只是千万不要贪多！打几下就闪，这更是重点！在它准备冲撞的时候就要开始移动来引诱它，之后躲开猛打一阵。还

有它的扑人很好躲，抓住机会猛攻就对了，还有鬼力也都放了吧，关键时刻变身成鬼武者也是有必要的。

7.鬼屋

★CHECK POINT！ 控制浮冰的走向！

在冰的边缘处按方向键可控制浮冰走向，如果撞上冰山的话浮冰就会裂开，撞3次后GAME OVER。所以一定要注意控制浮冰的走向，战斗方面可以交给左马介，JACK主要控制走向和辅助战斗。如此走了一阵来到鬼部屋。

★CHECK POINT！ 鬼部屋里的带颜色鬼萤！

鬼部屋里有很多颜色不同的栅栏拦住了道路，要打开它们的办法是拉动屋子里相同颜色的鬼萤。这样一段时间内栅栏门会打开，但过一会儿还会再次关闭，所以在拉动鬼萤之后一定要迅速行动，最好在消灭敌人之后再拉鬼萤，以防敌人碍事。

8.安土

★CHECK POINT！ 超大规模的合战！

鬼一族和幻魔一族的壮绝合战终于开始了！连一闪吧！不愧是大场面啊，真是爽，这里是练连一闪的最好地方了，因为有数不尽的小兵高举着刀冲过来……不仅时机好判断，敌人数量也足够你闪到爽死！希望得到鬼武者称号的同志们在这里多吸些魂吧。

★BOSS 大盾幻魔

再度出现了，打法还是按以前老办法。只是这次打掉它的盾之后要跑到右边的那个鬼荧附近，这样方便躲避他的雷击必杀。

★BOSS 贝加东娜



感觉有点类似森兰丸，也是主动攻击的话基本打不中。防住她的攻击后用长距离的雷闪枪反击最有效了，她有时会飞到房上去远程攻击，防御即可。她的分身可以击破，她喷出的紫雾有定身效果，不过可以用防御来弹回去把她自己定住，然后当然就是过去暴打喽！她的体力也不多，一会儿就可搞定。

9.高塔

★CHECK POINT！ 时空转换器

整个艾菲尔铁塔都被幻魔的时空机所占领，不停地在地面上制造出黑色光圈。被光圈笼罩的话就会被传送到塔的其他地方去，很有可能半天的辛苦就白打了。一旦不慎被光圈包围的话就要快速往外跑，才有一线逃生希望。另外虽然铁塔上到处都会出现光圈，但却是不会出现在楼梯上的。

★BOSS 森兰丸

这个家伙又得到了强化，会用火属性的刀攻击，还会放出绿色的火焰攻击。不过大体的战术没的双头怪兽趴在里面，它怒吼着，要驱散入侵者……

打倒怪兽之后发现玻璃破裂，水又冲进来了，JACK快速脱离…这一段不要和敌人缠斗，赶紧跑才是上策。走上楼梯发现这里原来是幻魔的火车站，JACK飞奔而上，搭上了列车。“差点就被淹死了，好悬。都是这些幻魔害的人们流离失所，还失去了宝贵的生命！”JACK十分愤慨，“也正是因为这个所以JACK和左马介才要更加努力呀！”阿儿劝慰道，“你说的对。我想睡一会儿，你去告诉左马介，让他也快点离开这个遗迹吧。”

阿儿找到了左马介，左马介得知JACK已经脱出，也从赤色的门走了出去，临走别忘了把那个谜题宝箱打开。出门后又碰到了森兰丸，二人交手了一阵后兰丸突然停了手，“本来想这么就杀了你的，不过我又想起一个更有意思的事。”说着一道绿光把左马介笼罩住了，左马介完全动弹不得，“左马介，我也要把你改造成幻魔！”说着兰丸和左马介都消失在了兰丸的狂笑声中，只留下不知所措的阿儿。

5 迷雾



● *2004年 巴黎*

亨利好像突然感觉到了什么，“怎么了？”“我要去找左马介。”“不行！外面很危险。”“你少管我！”亨利很不友好地摔开了米歇尔的手，夺门而出。米歇尔只得追了出去。

米歇尔追到了圣母院前，先拿到宝箱里的吸魂手镯，然后从大厅直冲到回旋刀片的通道，冲进时间机器的那个房间，会有2个巨剑幻魔打破墙壁冲出来。

打倒他们之后进到里面的藏书室，找到一本巴黎报告书，从上面得知幻魔占领了巴黎的动物园作为实验基地，她想亨利也许会被幻魔抓到那里去做实验品。同时阿儿出现，得知左马介也被捕之后，更坚定了米歇尔的想法。其实她是对的，此时亨利正和左马介一起被关在动物园的牢房中……

动物园入口处的垃圾桶里有木灵，往前走有记录点，新的敌人就登场了。

之后左走上台阶，有天狗宝箱，再往前的垃圾桶里有木灵。前行开门，来到了一间控制室似的地方，玻璃门里锁着大狮子，要注意不要与其缠斗，径直从后门出去，到了一片比较开阔的地域，冲到头的垃圾桶里有木灵，宝箱里是动物园地图。之后开门进入，有一个大圆池，下去后发现有4个操纵杆，拉下后分别会出现一把钥匙，一把远距离步枪和2个幻魔，看运气了，反正道具肯定都能拿到（普通难度下左中为钥匙，右为步枪）。都拿到后从上面的门出去，门口有造魔之书 上，旁边的垃圾桶里有木灵，出门后原路返回刚才的记录点，这次走右边的路，门口处得到动物园的宣传品，下去后发现一艘游船，用钥匙开船后继续前进。

阿儿发现米歇尔好像闷闷不乐，“你是在想亨利的事吗？”“嗯，是啊。”“不过话说回来，为什么亨利会讨厌米歇尔呢？”阿儿终于道出了心中的疑问，“他的母亲因保护他而死。那个孩子……认为他母亲是因为他才死去的……所以他不愿意接受新的妈妈……”正说到这突然发动机停止了运转，同时几个幻魔也爬到了船上……

击退幻魔后米歇尔也修好了发动机，上岸后才发现已经来到了动物园的另一边，是研究资料馆，拿到天狗宝箱后进门。楼梯角落里的宝箱是秘药，上面还挂着魂巢，里面是木灵。有一株巨大的植物拦住了去路，用新得到的远程步枪和手雷对付它最好，消灭它之后在它原来的地方发现一个木灵。下去之后，发现被关在里面的左马介和亨利。这时两只大狮子破网而出，消灭它们之后把墙上闪着红光的操纵杆拉下，终于把左马介和亨利放出来了。

左马介捡起地上米歇尔留下的吸魂手镯，使用它可以得到米歇尔吸到的魂。出门后下去坐船，回到米歇尔刚进动物园的地方，再从左边走，走到控制室，中途记得把空牙刀强化到2级。然后用空牙刀打开控制室里的门，得到研究所的钥匙。再坐船回到研究所有巨大植物的那个大厅，发现原来打不开的那个门被一个巨剑幻魔把守着，打倒他之后开门进去，通过一个过道走到大厅里，发现有很多小蜗牛，我踩！在角落里得到武道书·十连斩，桌子上有造魔之书 下，另一边的角落里还有个谜题宝箱，里面是鬼石。回到过道里，在记录点记录后进门。

进去后发现米歇尔和亨利被绑在实验台上，“快放开他！你这个怪物！”米歇尔怒吼道，“哈哈哈，果然还是小孩子好啊，心脏和胃好像都很柔软的样子”，左马介及时赶到，“住手！”“左马介！你真是烦人的虫豸！这小孩是我的东西，怎么可能给你呢！看我来收拾掉你！”

“哈哈……时空转移装置已经完成了，就算我死了，只要有那个机器在，这世界就是我们幻魔的天下……”左马介听完一惊，“那玩意在哪！快说！”“会看到的，你会看到的，我的最高杰作……”说到这他终于死去了。

救下二人后开车离去，但米歇尔和亨利的隔阂依然没有消除。阿儿于是找到JACK要来了亡妻的手镯，用法力使得亨利的母亲出现与亨利的心灵进行对话，终于解开了亨利心中的结。

此时车也驶到了圣米歇尔山，时空转移装置会在这里吗……

6 古堡



进入圣米歇尔山后在地上找到兰丸的觉书，路边的垃圾桶里有木灵，左边的门打不开，上面有一个太阳标记。而正前方向的门也打不开，只好委托阿儿到JACK那里去求助。JACK从火车上下来，发现也到了圣米歇尔山，原来二人都在一个区域活动，只是时空不同而已。与阿儿对话之后平八再度出现，“你到底是敌是友，又来干什么！”

JACK质问道，“啊，实际上我是……”平八好像正要说些什么，突然看见城堡上站着一个奇怪的女人，他立即话风一转，“不管怎么样，我们来再决胜负吧！”

二人激战正酣，那个女人突然一阵长笑飞了下来，可从她的外表来看怎么也不像发育正常的人类。“你是？！”“哈哈哈，平八快把这个南蛮人杀了！”平八面有难色，似乎不敢违抗她的命令，但终究还是放弃了，“我才不干呢，按照别人的指示作战，这可不是我平八的风格。”说完扬长而去。那个女人气得声音都变了，“你说什么！你们这些自大的人类！！平八，你等等！”说完也追了出去，只看得JACK一头雾水，“什么呀，又是种新怪物吗？还真是不让人闲着。”

台阶上的门被锁着，从锁孔看进去好像有人被困在里面了。有一只飞鸟脚上抓着一个鬼萤，打倒后用鬼萤飞上古堡，进门后得到圣米歇尔地图，在和路人的对话中得知幻魔占领了这里并抓来人强行劳动，好恶劣！一定要解救无辜的工人。花园的中心是一个蓝魂池。而中央好像有一个宝箱，但有一个机关挡道。在魂池的周围的柱子上有4个火把，用炎蛇剑的战术点燃全部火把后机关会停止，不过时机要把握好，要在机关在高处的时候点燃最后一个火把，否则机关会卡在下面，你也一样进不去。进去得到大门钥匙，再点燃中央的火把出去，要领和刚才一样。之后从另一侧的门出去，用鬼萤飞到一个大平台上，发现有一个工人正被幻魔围攻，救下后得到药草。在墙上发现了一个操纵杆，拉下之后旁边的齿轮开始转动，但因为中间缺了一个齿轮，门打不开。没办法，先把大门钥匙传送给左马介。

上去后打破垃圾桶得到木灵，宝箱里是圣米歇尔山的地图。开门冲进去后发现一株巨大植物堵在路上，灭之，其身后宝箱是太阳之纹章。回到刚才拐角的那个有太阳标记的门，安在上面后开门进去，先打破垃圾桶得到木灵，旁边的谜题宝箱里是一个力石，往前走还有一个魂塔，在尽头的宝箱里取得赤目石，旁边还有一个天狗宝箱。

破解后道路出现，走下去打破木箱放鬼萤出来，借力飞到城堡上面再飞下去，又发现了大植物拦路，灭之，宝箱里是力石，但旁边的红色门现在还打不开。没办法还是先换回左马介，走回刚才和魔法师相遇的城堡门前,进去后从右边第一个门进去，发现是个奇怪的传送点，得到时空研究书 四后从地上的黑光圈传送到巴黎。只是这里都雾蒙蒙的，感觉好像是另外一个世界。不管他直冲过去灭掉大植物后冲上凯旋门。

把红色钥匙传给JACK，拿去把刚才的那扇红门打开，进去之后发现刚才的那个奇怪的女人在逼着工人劳动，“为了信长，你们要好好干，知道吗！”说完这个女人就离开了，JACK趁机解救了众人，出门的时候又碰到了平八，他给了JACK三角钥匙，并说“关押法国人的仓库就在这前面”，说完便走了。

回到刚下火车处的城堡入口的门，用三角钥匙开门后JACK把众人救出来。可是工人们却显得很害怕，“啊！城马上就要飞了！这下全完了！！”边说边惊恐地跑了出去，JACK满腹疑惑，“喂！你们刚才说什么？喂……”这时城堡也开始剧烈地震动起来了……

在地上拿到幻魔植物的种子和一个天狗宝箱后出门。在外面的墙边发现土壤被分成5个格，第5个种了植物，而第一个格是非常硬的土，第二个是很硬的土，第三个格里又有很多碎石，只有第4个格子里是松软的土壤，把植物的种子种在这里之后换回左马介。

毕竟2个人之间相隔了500年，想来500年后植物也该长得很高了吧。左马介走到JACK的那个传送点处，（在中途太阳石板路谜题处附近有个门，进去后是魔幻空间，里面可以拿到紫羽织。顺着路走出去到有魔法师的修道院入口处用鬼萤飞上去可得到橙羽织）在围墙外面发现果然植物已经长得爬上墙头了，那我就不客气了！爬下去，又是大植物堵门，我再灭！附近还有一个木灵，而火车头处的油桶里也有一个木灵，这附近还有一个天狗宝箱。拿完之后进屋，打破木桶得到铁齿轮，再打碎里面的木箱有两个木灵，在地上找到法国人的日记后爬回去把齿轮传给JACK。

JACK把齿轮装到原先缺齿轮的地方后到右边拉动操纵杆，门终于开了。进去后在地上拿到贝加东娜的日记（好像就是那个怪女人写给信长的情书，很肉麻的- -XX），又发现一个大植物（我KAO你烦不烦啊，灭！），得到它身后宝箱里的秘药之后从左边的门出去。

走到尽头之后JACK才发现中了机关，门被锁住了，毒气却喷了出来。终于，JACK支持不住了……

●现代 法国 圣米歇尔山

亨利又感觉到了JACK的危机，于是米歇尔和他一起去找左马介。

在宝箱里取得吸魂手镯后冲进去，用手雷解决大剑幻魔后一路冲到底，来到传送点和左马介会合。阿儿也出现，证明了亨利的感应是正确的，于是一行人赶着去救JACK。

再次捡起吸魂手镯后进门，走到JACK被困的那个地方。亨利十分聪明，很快就解开了机关，而JACK要做的只是跟着再输入一遍指令……

多亏了亨利，JACK才得救，正当一行人有说有笑时，森兰丸却突然出现在一个屏幕里。“左马介，时空转移装置已经完成了。”“那个，不是艾菲尔铁塔吗！”米歇尔脱口而出，“不错，这个装置就是依附于铁塔之上的，可惜你们是见不到了，因为你们就要死在这里了！”说着地动山摇，大爆炸就要发生。“快跑！”逃出去队伍又被敌人冲散，米歇尔和亨利先逃出后却又遇上了那只双头巨兽，原来它沉睡了500年后再度苏醒……

左马介终于击败了强敌，亨利和米歇尔也终于消除了隔阂，阿儿回到战国去找JACK。

JACK进门后从地上找到鬼萤后借力飞过去进门，发现果然如工人们所说，城堡飞走了。其实这是幻魔的空中战车，藏在圣米歇尔山里以掩人耳目。战车破城而出，临走时还发炮击毁了圣米歇尔山，“哇哈哈哈，只要有了这个我们就无敌了！”那个奇怪女人狂笑道。JACK奋力用鞭子勾住战车，爬了进去。也不知在空中飞了多久，突然战车的门打开了，JACK也摔了下去……

什么变化，抓空打反击和趁他吸魂打背后就OK，他的体力依然不是很多。

10.本能寺

★BOSS 织田信长

还不算特别困难，他的攻击手段并不多，只是要注意近距离他会使用投技破防即可。用长距离的雷闪枪绕身作战就可以了，另外这里是用JACK的最后一段时间了，有什么道具全用了吧。如果在魔幻空间里得到了鬼无双的话就更轻松了，一路三角按着打下去，信长根本就没有还手的余地。

★FINAL BOSS！ 织田信长

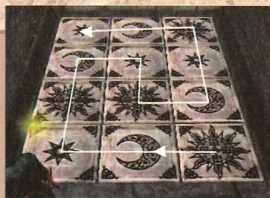


左马介吸收了另一个自己的尸体中的能量，变身为鬼武者。信长的第一形态根本不值一提，完全不是变身为鬼武者的左马介的对手，轻松打倒后信长也变身，舞台也转换到了一个封闭的空间里。第2形态的信长居然……使用浮游飞翔炮？？总之是和哈曼用的是同一种（难道这是阿克西斯？？），开始重点劈掉他的浮游炮，注意吸打出来的魂，吸满5个后左马介的能力会加强。浮游炮都消灭之后信长会用大剑攻击，他的剑有3种属性的必杀且不可防御，多磕药和他拼，打到一定程度后他的剑会掉，赶快过去吸掉他的剑，这样原先的鬼武者真剑就会进化为最强之剑——，信长也会烧着自己头发进入第三状态，基本上有了这么强的剑多注意磕药和他拼就可以轻松胜出。

★谜题！太阳石板路

回去把赤目石传给JACK，进传送点边上的门，左边有一个大石块，按顺序画着太阳——月亮——星星。把赤目石安在旁边的独眼兽像上，石板会撤开出现道路，这里就要按照太阳——月亮——星星的顺序不重复地走完全程，并要走3种不同的走法，具体解法见图。



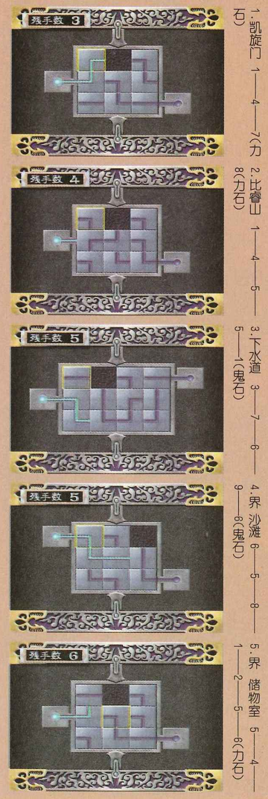


★谜题！毒气机关

按顺序是：第一次——上，下，△，第二次——上，下，△，X，○，第三次——上，下，△，X，○，下，上，第四次——上，下，△，X，○，下，上，□，左，X，第五次——上，下，△，X，○，下，上，□，左，X，X，右。

★所有谜题宝箱破解方法

所有宝箱都在攻略中有出现，故不提详细位置了。按从左到右，从上到下依次排为1—16号方格，按动相应号码的方格就可解开谜题。



1.凯旋门 1——4——7(力石)

2.比睿山 1——4——5——8(力石)

3.下水道 3——7——6——5——1(鬼石)

4.界 沙滩 6——5——8——9——6(鬼石)

5.界 储物室 5——4——1——2——5——6(力石)

7 鬼屋



醒来时JACK发现自己摔在了一片雪原上，因此并没有受伤。正巧碰上了左马介和平八，对话中得知平八本很反感幻魔的作为，但在主公面前不得不装装样子，这次也加入了左马介一行。三人议论道听说附近某处有鬼族的鬼军珠，可以召唤鬼族的军队，三人决定借助它的力量来与幻魔一族对抗。于是左马介和JACK一同去寻找鬼军珠，而平八则先行潜入安土城做接应。

接下来是JACK和左马介共同作战，先打破地上的木箱找出鬼萤，然后沿冰路走，无路的时候就靠拉动鬼萤前进，一路上注意拿宝箱。

刚一进去有铁栅栏落下，JACK被关在了里面，于是二人决定分头寻找线索。里面的屋子像个迷宫，先在地上得到鬼部屋之书。

先走到最里面，有个人偶宝箱，消灭敌人后拉蓝色鬼萤进门厅处的蓝门。打开宝箱，一个鬼萤飞了出来，在里面找到鬼军团之书，还有一个魂塔。回到过道，在第一进有红鬼萤的地方右拐，发现屋子里有很大一部分面积没有地板，打破左手边的灯得到木灵后拉鬼萤飞过去，进去拉黄色的鬼萤后快速出来，走到最里面一间拉蓝鬼萤后出门进左手边的蓝门，进入后马上左转冲进黄色的门，整个过程一定要快。砍掉门上的挂轴后进去，从坑里下去。来到一个秘密神殿，打倒两个链球幻魔后拉鬼萤飞过去，从石兽的口中落下鬼军珠，此时左马介出现。

8 安土



左马介使用鬼军珠召唤出大队鬼一族的兵士，而JACK则随着大部队一起冲锋。

冲到大门口，开宝箱得到安土城下地图，进门后一路冲杀上去，来到天守阁的时候遇见了平八。此时兰丸再度出现，平八赶去追击，和JACK兵分两路。

地上有要塞之书 下，记录后拉动升降机把手升上去。在路边的宝箱里有安土城地图，然后从窗口出去，屋檐附近有臣下之觉书和谜题宝箱，打开后得到鬼石后拉鬼萤上去，又遇到了大盾幻魔。

打倒他后拿到一个天狗宝箱后走窗户进去，楼梯下面的宝箱里有鬼药，拿到后记录后上楼。又遇到了那个奇怪的女人，“你居然敢闯进这里！看我信长的妻子，幻魔的女王来解决你！”

“信长……只要……在你的怀里……”这个妖婆终于归西了。屋顶上通下来一架梯子，沿楼梯走上去，不料却见到了重伤的平八，“平八！你怎么了！坚持住！”说着左马介也出现了，“我中了兰丸的陷阱……你们……一定要打倒信长！”。说着平八倒下了，阿儿则被派到现代去帮助左马介。

9 高塔



● *2004年 法国巴黎*

此时左马介一行也驾车到了艾菲尔铁塔下……

左边是游戏中最后一个谜题宝箱，解开后得到鬼石，之后按墙上的红色按钮坐观览车上去。途中遭到幻魔袭击，消灭后按另一头的红色按钮把梯子放下来，在观览车的顶部由一架长梯子爬上去，来到楼梯间。走到下面的断梯处有一个天狗宝箱，是个鬼药，然后一直走上去。上去之后又看到了第一个BOSS——那个机器人，对付他的要领和以前一样，只是要注意地上的黑色光圈。消灭之后左拐，发现一个蓝色的装置，破坏它！注意它是会防御的，破坏之后原先不能进的门就打开了，在门口宝箱拿到埃菲尔铁塔的地图后进门。记录后往上走，要注意黑色光圈，小心别被传送回去。沿着铁架和幻魔的肢体一路上爬，来到顶部后有一个秘药和一个人偶宝箱，拿到后上去，地上有时空研究书 六，打倒一个大剑幻魔后坐电梯上去。再次碰到了森兰丸。

兰丸用尽最后一点力气，拉下了阀门，“终于，殿下，您复活了！”一股强大的电流贯穿整个铁塔。

魔王，再次降临人间……

10 本能寺



● *时空再次回到1582年6月10日*

“拜托你们两个了。”光秀对着两个勇士说到。

突击开始。

烈火依然吞噬着夜空，只不过这一次攻击信长的鬼一族勇士，却变成了两人。

游戏切换为操纵JACK，路线和游戏刚开始时完全一样，直冲过去即可。上去之后又碰到了森兰丸。

之后在楼梯下找到兰丸的手记，左边的宝箱里是鬼萤，飞上去后拿到秘药，楼梯的正下方还有个药草，蓝



魂池旁边是记录点，记录点左边吊挂着魔幻空间的引导者，这也是去魔幻空间的最后机会了（里面可以得到强力武器鬼无双）。从楼梯上冲进本能寺。

森兰丸又出现了，JACK一下怒火上冲，“看我来解决他！”说着冲上去，满怀着痛失战友的悲痛，很快就解决掉了兰丸。

“平八！我给你报仇了……”

本能寺本堂依然矗立在烈火中。信长，就在里面。

信长打倒了！光圈把JACK包围，终于可以见到爱子了，只是英雄相惜之情，却让JACK感慨不已。正当惜别之时，谁想到信长却从火中重生！他一下把左马介打倒在地，拔了剑来对着左马介缓缓地刺了下去……

时空已经开始转移，JACK眼睁睁地看着这一切，却无能为力。

●现代 巴黎

JACK终于回来了，只是难以抑制心中的悲痛，“一定要打倒信长！”成了和左马介的临别赠语。

不管怎么说，JACK终于团聚了，又开始说法语了，一家人准备回家了，这时，一柄长刀却从树丛后伸出来，重重地砍在亨利身上。

又是森兰丸！JACK抽出鞭子把本就已半死的森兰丸解决掉，可亨利眼看也是不活了……正当这时，JACK腕上的笼手突然闪亮起来，把里面的魂注入到了亨利的身体，救活了亨利。

“鬼之力，谢谢你……”

初夏的巴黎华灯初上，一切都没有变化。往昔对于JACK，也许只是一场梦……

●1582年6月10日 日本 京都 本能寺

这次是左马介，站在了本能寺本堂的门前。一切都结束了，超越时空的友情，时空隧道，幻魔一族与鬼一族的恩怨，以及信长……

一切都该结束了，就在现在。

左马介手握长刀，冲进寺去……

信长终于倒下了，倒在本能寺的烈火中……

“人间五十年……如梦如幻……”信长慢慢地唱出了自己的名句，左马介把信长的暗魂吸进了自己的笼手里。

“JACK，我完成了我们之间的约定。还有我和鬼一族之间的约定……”

一切，都该结束了。结束在这场烈焰里……

天正十年六月二日

本能寺之变

织田信长丧身于烈火中。

不过，这其中有一段鲜为人知的历史。

鬼和幻魔族间永不停止的战争暂时落下了帷幕。

只不过，

不到把封有信长暗魂的笼手封印的那一天，这场战争就不会结束……

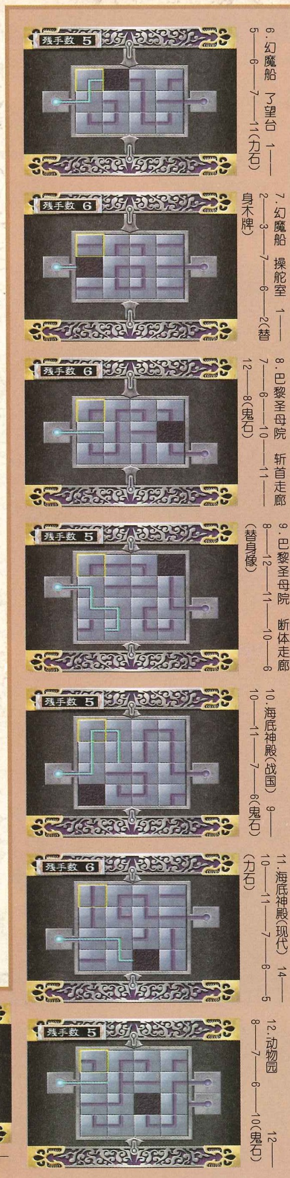
播磨国姬路通往京都的路上，一队人马在行进着。

为首的一个男人坐在马上，十分得意。

“哈哈哈哈，信长一死，这天下就是我秀吉的了！哈哈哈哈！”说着眼里流露出红色的光芒。

那种红光，似曾相识……

THE END



6.幻魔船 了望台 1——5——6——7——11(力石)

7.幻魔船 操舵室 1——2——3——7——6——2(替身木牌)

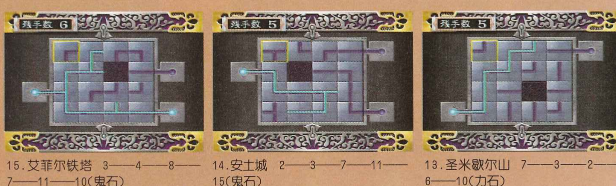
8.巴黎圣母院 斩首走廊 7——6——10——11——12——8(鬼石)

9.巴黎圣母院 断体走廊 8——12——11——10——6(替身像)

10.海底神殿(战国) 9——10——11——7——6(鬼石)

11.海底神殿(现代) 14——10——11——7——6——5(力石)

12.动物园 12——8——7——6——10(鬼石)



15.艾菲尔铁塔 3——4——8——7——11——10(鬼石)

14.安土城 2——3——7——11——15(鬼石)

13.圣米歇尔山 7——3——2——6——10(力石)

全部隐藏要素

★通关之后的称号问题

通过之后会根据玩家的得分情况给予评价，具体标准如下：

41–50：鬼武者
34–40：荒武者
26–33：若武者
18–25：端武者
17分以下：落武者

具体评分标准见右表：

项目/分数	10	6	4	3	2	1
时间	6小时以内	6小时–7小时59分	8小时–10小时59分	11小时–13小时59分	14小时–16小时59分	17小时以上
吸魂数	170000以上	145000–169999	125000–144999	100000–124999	70000–99999	69999以下
破敌数	2300以上	2000–2299	1700–1999	1300–1699	1000–1299	999以下
一闪数	600以上	500–599	350–499	200–349	50–199	49以下
魔空空间取得道具情况	100点	70–99点	50–69点	40–49点	20–39点	19点以下

注：此项中获得左马介三件武器的钥匙和紫羽织各得10分，取得左马介和JACK的最终武器各得30分。

★特典项目

平八无赖传：通关一次出现

鬼射的：通关一次出现（把此模式8关打穿则可进入最强模式，二位主角出场时即拥有最强武器，无限鬼力和很多其它道具。）

PUZZLE魔幻空间：解开所有谜题宝箱后出现。



鬼修炼：取得所有的武道书并完成所有修炼后出现，完成此模式可得到熊猫装。

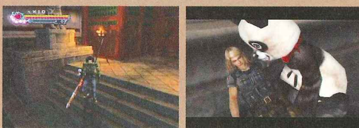
难度：

易	在普通难度下死两次后出现
普通	最初可选
难	普通难度通关后出现
鬼难	以“一闪”模式通关一次后出现。
一闪模式	以“难”难度通关一次。

隐藏服装：取决于通关时二人谁的吸魂量更高，高的一方取得隐藏服装，用此服装再通一遍则得到另一人的服装。如二人吸魂量相同则二人同时取得。左马介的是牛仔服，JACK则是日本浪人服。

左马介的熊猫服：记忆卡中有无赖传记录或完成鬼修炼模式。

米歇尔的隐藏服装：以“鬼武者”称号通关一次得到。



★关于魔幻空间



游戏中几个特殊的地方吊挂着一个奇怪的老人，他就是指引你进入魔幻空间的使者。进入后则是迷宫战，每打完一层可以选择行走路线，在最后一层可以获得强力道具。

不过因为地形狭窄，敌人也成批出现，很容易被夹击，所以要多用二人的第3种武器必杀的范围攻击，因为在这种狭窄空间里是会对全屏敌人造成伤害的。

★具体的进入地点：

1.海底神殿的图书室左侧。

2.圣米歇尔山的修道院通路，太阳石板路往前一点的一扇门里。

3.本能寺，记录点旁（取得二人的最终武器的地方）。

4.左马介，艾菲尔铁塔第二展望台(限“难”难度）。

5.JACK，鬼部屋里的楼梯下面（限“难”难度）。



←游戏中出现的魂塔，可以从里面吸到很多魂。

超帅超酷的两位超大人气男主角

金城武 Takeshi Kaneshiro

出生日期：1973年10月11日
出生地：中国台北





尚·雷诺 Jean Reno

出生日期：1948年7月30日
出生地：摩洛哥卡萨布兰卡

★最后要说的几点

*白羽织是站立一段时间后由阿儿为你恢复体力，但速度很慢。不过只要在阿儿围着你飞为你恢复体力的时候狂摇右摇杆就可以大幅提升回复速度。

*每种武器在不装备时鬼力会慢慢回复，所以实战中可以把一把武器的鬼力放完后改装备其它武器，等其鬼力恢复后再换回来。尤其是在冲击最后的魔幻空间时更要使用到这个方法。

*左马介有时会发现一些绿色宝箱，他是怎么也打不开的。因为这些军用宝箱是给身为特种作战部队队员的米歇尔准备的，打开之后会有意想不到的好东西……

■文/无无　编排/宇部









影之心Ⅱ

PS2

厂商：ARUZE		发售日：2004.2.19
类型：RPG	价格：6800日元	其他：DVD×2

SHADOW HEARTS® Ⅱ

■文／魔舞之妖刀
□编排／宇部

主要战斗系统

●审判之轮：被称为审判之轮的东西，就像一个表盘，上边的一根指针顺时针转动，当指针指向其中不多的红色区域时，判定为perfect，就可以使用出必杀技，随机有附加攻击判定，比如，石化，濒死，等等，要看你装备的物品属性而定。而一般的黄色区域则为good，只是普通攻击而已。如果没有停到这两种难色上，就意味着你此次攻击被判定为无效。只好干看着，或者被打。（当看到miss的时候，就算没有挨打，心里也是在滴血的啊。）而且这种系统不仅在战斗中，连买东西，卖东西，侃价打折，都要用到，简直是无所不能啊。其实诀窍就是听他的节奏，每当熟悉一个人的轮盘后，就会能感觉到其中存在的韵律，请按照音乐的节奏感来玩吧。会很有手感的，全部发费啊。

●连协：在选择了连协指令后，就表示要将此次动作的主角当作你所指定的人物的后援了。也就是说可以最多将4个人榜定于一次攻击之中，对同一个对手进行“轮番轰炸”，当然，你最先要保证的就是你的审判之轮按动到位，否则不仅此人本次后援攻击告吹，就连在他后边的最多两人也失去攻击的机会。浪费了多可惜啊。最后还要强调一点，要想设定连协，在审判之轮转动时不仅要按到红色区域，还要在它随即表示的四个PS手柄按键中快速的跟随输入，要是晚一点的话，设定就告失败。所以要提高警惕 二连击。

●SP：每个人物都有自己固有的属性，而这又决定了人物的SP值的大小。这个属性异常重要，因为如果当SP降为0时，人物就会陷入暴走的状态。此刻攻击不分敌我，见人就打啊。每回合SP都会减少，而且会呈现负数。

所以要注意的数值就变为三种了：HP、MP、SP，每一种都关系着人物下一回合的命运，毕竟提早防范要比亡羊补牢来的可靠嘛。

1915年，大战进行到了第二个年头，我军的优势已经非常明显了，整个法国几乎已经陷落，只剩下了，只剩下了一个名叫杜鲁弥（Domremy）的小村庄。于是一个小队开进了村子里。

刺刀已经在枪上了。

“前边就是杜鲁弥了，继续前进。”副队长喊着。

几个士兵走在前边，眼前出现了一座教堂，而周围，散布着几座法军的墓碑。奇怪的气氛…在空中弥漫着。

“外围警戒，我和3组进去。”

…教堂里空无一人，静的像有什么死去了一样。这个时候，我才真正进入了教堂里边。

“还好，一切正常，看来没有什么嘛。”我自顾自的想着…

突然，一个，怪物，不，我不知道该叫它什么，我感觉到了，它就在我的身后，我猛地一回头。一双锋利的铁爪，一对巨大的翅膀，映入眼帘。霎时间，枪声大作，我的部下想要用这种方式来保护我，但是……我很感谢他们，甚至还没有来得及说出来，一颗手榴弹落在了我的面前，就在爆炸的那一霎那，我感到它把我抱了起来，我安然无恙，而部下们……突然，它手一松，我掉到了地上。它也转身走了出去，就在它即将走出教堂的那一刻，我看到了，那不是怪物，那是一个人…一个男人。

“这就是你所经历的一切？没有别的什么了吗？你就只记得这些？”将军问道。

“是啊，我就只记得这些了。”

“战争仍在继续，整个法国也已经成为我们的囊中之物了，但只有这个小村子拒绝归附我们…虽然很美丽，但是在战略上没有任何意义。为了德皇的荣耀，必须将之摧毁，你再去一次那个村子，见见那位人物，劝他好自为之，如果他不顺从我们……杀掉他！”

这时，尼古拉斯来了，“啊，卡莱。你好啊。”他伸出了手。

Stage 1 赎罪之塔

“这就是赎罪之塔，古时候各种犯人都会被关进这里，直到死亡。”尼古拉斯向我说明着“塔内和塔外是完全不一样的，这里边可都是真正的怪物和幽灵。”

战斗结束了，我稍微适应了一下这里的环境，但是看来以后的路就更加艰难了。顺着右边的楼梯，进入了一个环形走廊里。

“很多人都是因为权力的争夺而来到了这里，结果却是个悲剧。”

“也就是怨念，但是没有什么杀气。”

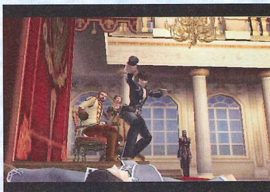
“不知道为什么，我与那个男人见面的时候也有这样的感觉。”

“很美丽啊。”

“但同样也很悲哀……”

走到第三层，没有路了，“这是什么？”一片光芒下，我们被传送到了那扇不能打开的门的后边，“原来是个传送点。”

“门后就是目的地了，我们要小心，守卫圣骸之魔就在那里。”



我们还是推开门，走了进去。尼古拉斯走到大厅中央，从容地拔出了剑，“它出现了！”我眼看着那个怪物渐渐的变大，为了它的使命要和我们作战。不管怎么说，我们也算是帝国里出色的军人，没费多大劲儿，怪物被我们打倒。恶魔的最高权杖已在手中。

Stage 2 杜鲁弥村

我带领着小队准备包围教会，进村之前，我跟守卫在村口的士兵说了几句话询问情况。

“这些玩具好像是有结界的样子”尼古拉斯对我说，

“周围没有人啊”，

“应该是藏在附近了吧，刚才听见了有狼的叫声，应该是通知村民有危险了吧”

“难道是狼和恶魔在守卫着这个村子？”我实在是不解。



穿过村子，来到教堂的门前，刚进入教堂里，外边的惨叫声就灌满了两耳，我刚要出去看看，却被尼古拉斯制止了，“不用去了，他来了。”说着，那个巨大的身影再次出现在我的面前，随着一道刺眼的亮光……果然，那果然是一个男人。

“哼！外边的尸体，是你干的吧！”那男人首先发话。

“是我又怎么样，谁让他们看见了不该看的东西”尼古拉斯答道。

我心中一惊，“什么！！他！？”

教堂的门开了，只见一个大块头扛着一个小姑娘走了进来，周围还有几个戴着铁爪的杂兵。

我这才知道，一切都是尼古拉斯干的，他有着更大的阴谋，“放下小姑娘！”我用枪指向了尼古拉斯的头。“嘿！自己人不要这样”大块头看来还是不太明白其中的道理。



“什么自己人，她等会儿也要死！”这几个字从尼古拉斯的嘴里挤了出来。说着向我冲了过来，手中拿着那个恶魔的权杖……

这一瞬间，那个男人冲了过来，一下子将尼古拉斯打倒在地，但是权杖也同时插进了男人的胸口。

[回忆篇]

夜晚，月朗星稀，

“吃晚饭啦，妈妈做的”，小姑娘和一头白色的大狼一并来到了我的身边，正在聊的起劲，赛佩特老人也过来凑热闹。

“你这个酒鬼还要喝吗？”

“有什么关系，只是一点儿而已。你喝吗？”

我接过酒壶，将里边的酒一饮而尽。“啊，你怎么都……哎…也罢，喝了就喝了吧。”

“我是什么时候来的，战争什么时候开始的，什么时候结束，我都不管，我只知道我要死守此村，我的命不属于我，是属于她的。”

突然，眼前一片漆黑，我跑着，被什么东西拌了一跤，回头一看，居然是白狼布兰克，而恶魔也在我身后出现了，手中，是珍妮。我发出了怒吼。眼前又是一片漆黑。

光芒四散，当男人痛苦的叫喊归于平静时，周围也同样安静了下来……

Stage 3 阿尔丹奴森林

醒来，发现刚才的竟是一场梦，但那真的是梦吗？为什么那么真实…

“他们已经发现了村民，形势严峻啊”赛佩特老人忧心忡忡的说道。

我跟老人聊了几句，发现我的变身能力，也就是融合能力已经不见了，那一定是权杖搞的鬼！！可恶！！被老人奚落了一顿，不过他也给了我几件不错的装备，算是一种补偿吧，一套防魔装备和另外几件物品。虽然大伙都装备了纹章，就可以学会相应的魔法，但是因为我已经没有那种能力了，所以只有我不行，（郁闷啊……．）

都准备好了，我们就出发走出了山洞。刚出来，赛佩特老人就提醒我：“你要小心啊，那个恶魔仍然在你的心里，从内心的深处对你施加影响，你一定要注意情绪，要不然有可能会死的。”

这番话着实让我吃了一惊，“那有没有什么解决的办法呢？”

“很可惜，暂时没有，我们能做的只是拖延而已。”

这时，不远处，雷尼又带着他的杂兵出现了，“哼哼，想要逃走吗？走着瞧吧”….还好，他暂时没有继续追我们。

经过一段不太难的森林迷宫，我们来到了一块大空地前，真的是有点累了，还是……啊，不好，它要来了，眼前一黑。我又一次栽倒了。

再次睁开眼睛。“我在什么地方，这里是？”面前是一棵干枯的树干，但是里边竟然生出了一个我，只是好像没有什么生气，就那么垂头被捆缚在那里。这里有很多的门，我选择了一个，就走了进去。来到天的石碑前面，我将手放了上去……好像恢复了一点以前的感觉，我又可以变了，只不过等级不高，不过没有关系，慢慢来吧。从进来的地方走出去，我渐渐恢复了意识，耳朵里隐约听到叫声。

“快起来！！快起来啊！！”

睁开眼睛一看，我也被吓了一跳，“那是什么！？”只见面前出现了一只巨大的蜘蛛一样的怪物，先不管哪里来的，吃我的拳头，死去吧！！

战斗也比较轻松，因为我可以变化了，一个绿头发的家伙，好异类啊。

“这个就是从他身体里魔化出来的，也可以说是心魔吧，虽然不是什么好东西，但是打败了它，就可以将它的力量吸收，增强自己。也算是一种恢复的方法吧。”

“哦，那对不起了，以后可能还会出现这样的情况，你们就把它当作好事来看吧。”

“哼！真没有情意。”卡莱小姐不高兴了。

Stage 4 去往巴黎的路上

我又来到了心灵的深处。“这不是珍妮吗？你怎么会…”

“我死了啊。”

“什么、珍妮你…难道那是真的？”

“我在你心里看见了奇怪的东西，但是我想下次再告诉你。对了，我问你，一个人的旅行可怕吗？”

“……不、一点也不。”我稍有搪塞的回答道。这个答案会是最好的答案吗？我自己也说不好，但是不要让她再害怕了。

巴黎，赛佩特老人从书架上拿下一本书，给我解释了我身体的具体情况，并试图找到解决的方法。但是“言语不合”，我和老人“扭打”在一起。正在这时，卡莱进来了……

“噢……”当我们的目光转向卡莱时，竟再也挪不开了，此时卡莱穿了一件十分性感的衣服，我和赛佩特不禁都跪倒在她的身下，用一种“崇敬”的眼光看着…她眼里充满了微笑，但最后，迎来了两记响亮的耳光。啪！啪！……

我们谈到了传说中的魔术师罗格了，谈到了秘密社团，于是乎大家就准备去英国了。

“但是，现在法国北部正是前线，船只已被调用，没有可用的船啊。”卡莱提醒我们。

“既然这样，那我们就从南边的勒阿弗尔走，借那里的民船，总可以了

吧。”

“那你要不要回德国呢？既然我们已经决定去英国了，你还是回到故乡比较好吧。”赛佩特老人劝解着卡莱。

“回去？那就只有死路一条了，我的部下已经全死了，再说还有那个尼古拉斯在，他的影响力决定了我不可能揭露他，到时候等待我的只有军事法庭。”卡莱的心中充满了悲伤。

“那好吧，你就跟我们一起，而且有乌尔来保护大家。应该是安全的。”赛佩特对我很有信心。

“保护大家？我连自己都保护不了了。”我觉得这实在是个笑话。

突然，窗户哗的一声被打碎了，三个铁爪杂兵蹿了进来。

“看来他们已经追到这里了。”赛佩特老人不无担忧地说道。

“先不管那么多，把他们先干掉再说”我已经忍不住了。毕竟是小兵，没两下子，全军覆灭。“哼哼，秒杀！”

“卡莱也学会了击剑，得到了剑谱。这下子就不用担心什么了吧，总之先去坐地铁，出发吧。”

出了屋子，我们沿着被打开的地下道走到了地铁站，在出站口旁边的小酒馆里，碰到了酒保路易斯。

原来路易斯和赛佩特认识，而且好像还很熟的样子，他给我们指了一条明路，说是有一条地铁的废线通往巴黎的郊外，建议我们去找香榭丽舍大街的高奇博士谈谈。谢过酒保，我们准备去坐地铁。

快要进站的时候，一个名叫欧内斯特的人拦住了我们，令人惊奇的是，他也带着一头狼。

“看起来你的这头狼不错嘛。”欧内斯特首先发话了。

“是啊，比你那头强了一点点。”我可不会认输的。

“那好啊，看来我们要比试一下。”

虽然布兰卡很不情愿，但还是出战了，结果很明显，毕竟对方的只是个孩子狼嘛。我们得到了作为奖励的可以参加[世界最强的狼]比赛的卡片，收集满了脚印就可以换物品。

“看起来很不错，好吧，谢啦，我们走。”我带着布兰卡走进了地铁站。

到达了香榭丽舍，刚一走出地铁站，忽然有人叫住了赛佩特。

原来是裁缝皮埃尔和道具店的杰拉尔，他们是两兄弟，看来和赛佩特蛮



熟的。不过二位都有点娘娘腔，刚一说话还真把我吓了一跳，不过这两个人心眼很好，而且出手大方，给了我一张打折用的点卡，积攒到一定的数量，就可以买到打折的商品，还算不错吧。

“我拜托你们给克尼莉娅做的衣服怎么样了？”赛佩特老人还是最关心自己的娃娃。

“当然没问题，您拜托我们的事情，当然要圆满完成啊，不信看看”。

别说，虽然我不太懂服装，但是还是可以看得出来，这件衣服做工实在不错，克尼莉娅看起来焕然一新了。

“以后需要什么东西就尽管来找我们，给你们打折哦”两兄弟又耍起了娘娘腔。

实在受不了啦，拉着赛佩特赶紧进了旅店二楼，还是找高奇博士谈话要紧。

“哦，老朋友，什么风把你给吹来了？”看起来高奇博士和赛佩特也很熟。（这老头原来不愧是名演员，到处都是熟人。）

“我们要去勒阿弗尔，请您给指点一下吧”我可不想听什么老朋友的叙旧，还是赶紧问了路就走才好。

“哦，勒阿弗尔，让我想想，二十年前……”高奇博士开始了长篇大论，但是我一句都没有听进去，我只关心路。

“沿着香榭丽舍地铁站往右走，找到那条废弃的线路一直走就可以了。”

“哦，太好了，实在感谢。（就一句有用的。）”又寒暄了一阵，我们直奔向地铁站。

关于购物

不知你看了娘娘腔的两兄弟后有什么感觉呢？反正我是没有什么坏的感觉，因为“在我最需要帮助的时候，是你给了我安慰。”呵呵，卖药的在RPG游戏里可是很吃香的。这次游戏给大家带来的全新的购物感受——会员制。每次购物完毕，就可以凭手中的点卡来进行打折。最初只是初级会员，每次购物后累计的点数都会成为你晋升级别的基础。攒够点数，升级，就会得到更大的折扣。（哇！不知道有没有VIP等级和买100送N的政策哦。）

来到地铁站里，碰见了刚才不让我们通过的工头。

“哦，你们就是老师说的人啊，老师跟我打过招呼了，你们可以通过。”说着就把路给让开了。

“原来刚才不让我们过去的家伙就是高奇博士的大徒弟啊。真没想到。”我心里琢磨着。

在地铁站里我们找到了一节没有保险丝的火车头。

“这样也走不了啊，我们去找找。”不知谁提议了。

“好吧，一起去找保险丝！”

我们费尽九牛二虎之力在三岔路口左边的存盘点附近打开了开关，小车被推动了一点，让出一条路来，而后又在三岔路口的右边那条路，一直往右上边走，出到了港口边的大圣堂废品店，在这里我们终于找到了保险丝，（废物利用？）回到火车那里，安装成功，它终于可以动了。

没想到它自动转向了一边，并不能按照我们想去的路线行驶，看来只好坐前边这一辆小矿车了，郁闷……

“哈哈，你们跑不了了！”我回头一看，居然是雷尼，带着那几个杂兵又追了上来。

“有本事你就过来啊，看你追不追得上我们。”我见雷尼还远，就取笑他。

没想到他们的小矿车竟然很快就跟我们齐头并进了。

“哈哈，看你们……啊，怎么走这边了！”

原来两辆矿车走了不同的线路，看着他们渐渐远去，我心里好不痛快。

矿车停了下来，原以为可以顺利地继续前进了，没想到……

“欢迎来到天国的入口….”一个打扮得十分暴露的女人阴阳怪气的说道。

“你是什么人？”我看着她心里就不舒服。

“魔法战士维罗尼卡，如果你们愿意做我的奴隶，我可以考虑饶你们一命。”

“真是不好意思，我没这个兴趣。”

“呵呵，真可惜，你们既然这么说那后悔也来不及了。让我的两个小宠物来跟你们玩玩吧。”

这两个家伙还真的是大块头，不过那跟我们杀死它们就没有什么关系了。

“没想到啊，你们还真的很强，这次就算了，后会有期吧。”这个女人说完就消失了。

“嗯？！跑了？我还以为会有更大的仗呢。”卡莱嘟嘟囔囔地说。

“刚才的雷尼，还有现在这个女人，到底是个怎么样的秘密社团啊。”我心中的疑惑更大了。

走着，走着，终于见到了阳光，好不容易来到了我们的目的地——勒阿弗尔。　　　　（未完待续）

入手道具

赎罪之塔	メディリーフ、幸运の护符、マナリーフ、ヒットエリア扩张、攻击回数增、ピュアリーフ、テント
杜鲁弥村	マナリーフ、メディリーフ、ヒットエリア扩张、幸运の护符、ストライク扩张、テント、メディシード
阿尔丹奴森林	マナリーフ、バッテリー、バルバトスの纹章、ヒットエリア扩张、灵兽の祝福、メディリーフ、テント、レザーキャップ
巴黎	クロセルの纹章、メディリーフ、ヒットエリア扩张
香榭丽舍	物理防御减Lv1、メディリーフ、ハウレスの纹章、テント
地铁	ストライク扩张、灵兽の尾、幸运の护符、ピュアリーフ、攻击回数增、特殊防御减Lv1、怀中时计、アミィの纹章



火爆的新一代高达终于全部结束，而这种完全商业性的动画自然还要继续赚钱。在游戏前BANDAI就推出了大量的SD系列SEED的BB战士模型。熟悉行情的应该很早就期盼这个游戏了，好了，让我们开始游戏吧。游戏分成两个模式进行，既然是SEED标题的作品，那么就让我们从SEED MODE开始攻略。

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2004.2.19	
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——	

■文/gokumine　责编/宇部

SEED 模式

PHASE 01　その名はガンダム

●MAP：地上
●道具：无
●胜利条件：ジン击破
●败北条件：ストライクガンダム击破

要点——

C.E70，因为"血染的情人节"让地球、プラント间的紧张关系演化成武力冲突。任何人也没有怀疑地球联合军的胜利，但是，情况和当初预料的结果完全不同，经过11个月，战斗陷入僵局。就在这样胶着的战况中，中立国家奥布的资源卫星受到扎伏特的进攻。而扎伏特是为了夺取地球联合军秘密开发5架的新型MS。就在战火中，寻找避难场所的少年——基拉·大和目击到了MS，而且和童年的青梅竹马阿斯兰·萨拉在战场中相遇。战斗中为了保护同伴，基拉一边战斗一边修改了MS5号机的OS。剧情后干掉ジン即可，熟悉系统关，胜利后大天使号会开进卫星内部。

PHASE 02　サイレントラン

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA×2　リペアキットB×2　ENパックA×2　ENパックB×2
●胜利条件：ヴェサリウス击破
●败北条件：ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

由于战斗卫星崩坏，基拉和其伙伴被留在大天使号等待处理。因为舰长及其他士官的阵亡，玛硫·拉米亚斯担任临时舰长。由于无人能驾驶X105ストライクガンダム，只能由基拉暂时管理。为了保护船上重要的伙伴，基拉不得已再次驾驶MS出击。追击的扎伏特军把刚夺取的4架G都投入了实战，合理利用周围的道具就可以全歼敌人。如果要图快就直接往上干掉ヴェサリウス。

PHASE 03　消えていく光

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA　ENパックA　强壮剂A　觉醒の思念
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

逃避了克尔泽小队的追击后，大天使号为了进行补给不得不去因"血染的情人节"事件而被摧毁的卫星残骸寻找淡水。在这里扎伏特的脱出仓中救起了前来悼祭的拉克斯——プラント最高评议会会长的女儿。因为是新人类的原因，其他对人她相当的冷漠，只有同是新人类的基拉愿意帮助她。搬运物资后和第八舰队先遣队取得了联系，在要进行汇合的时候被搜寻拉克斯的扎伏特军发现。胜利以后克尔泽强袭舰赶到，先遣队也被全灭，在万般无奈之下，以拉克斯做人质得以暂时脱出，但是芙莱的父亲却和船一起被击沉了，受到严重打击的芙莱把过错全部推到是新人类的基拉身上。

PHASE 04　宇宙に降る星

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA×4　ENパックA×2
●胜利条件：7回合后ストライクガンダム和アークエンジェル生存，或者敌全灭
●败北条件：ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

以拉克斯做人质大天使号暂时摆脱了敌人的攻击，但是身为平民的基拉却把这个阿斯兰的婚约者拉克斯私自带出并交给了阿斯兰。虽然如此但是基拉还是没有答应好友好意，选择了继续保护船上重要的同伴。另一面因为自己并不是军人，所以免受了处分，之后大天使号安全和第八舰队汇合。汇合后大天使号接受了降下并前往阿拉斯加，不过在突入大气圈前受到了4架高达的攻击，因为大天使号对以后战局的重要性，这个第八舰队为大天使的降下做援护后盾。多利用战舰会有意外的效果，第三回合我方增援前要合理消耗敌人的战力，轻松全灭不是问题。MA集中攻击敌人母舰。

PHASE 05　沙尘の果て

●MAP：地上
●道具：リペアキットA×2　ENパックA×2　觉醒の思念
●胜利条件：ラゴゥ击破
●败北条件：ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

经过重大的牺牲，以第八舰队的全灭换来了大天使号降下地球，不过由于敌人的阻挠使得大天使号偏离航向进入到扎伏特军"沙漠之虎"的势力范围内。在抵抗组织"晓之沙漠"的帮助下大天使号不仅成功突围而且还得到了补给。基拉和卡嘉丽外出侦察被敌人指挥官巴尔菲卢特抓获，但是这个沙漠之虎只要他在战场上见。返回大天使号以后，紧接着受到沙漠之虎队的总攻。战斗中我方被敌人包围，卡嘉丽会驾驶空中霸王2号机出战。最后让基拉击破ラゴゥ会有特殊的剧情。



PHASE 06 閃光の刻

●MAP：地上
●道具：リペアキットA×2　ENパックA×2　覚醒の思念
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——



通过沙漠之虎的防线以后，穿过印度洋从太平洋上前往阿拉斯加。但是扎伏特并没有放弃追击大天使号，而且阿斯兰和尼多尔也到了地球。被击伤的大天使号进入中立国家奥布，作为交换条件，奥布要基拉协助开发量产型MS。经过修理和补给后，大天使号被送出奥布领海，不过很快就遭到扎伏特的攻击，在战斗中，尼哥尔为了救阿斯兰被基拉误杀。为了替队友报仇，阿斯兰决定亲手杀掉基拉。开始以后多尔会驾驶空中霸王出击，最后用基拉击破阿斯兰机体就会有多尔阵亡，两机同归于尽的剧情。面对敌人的追击，大天使号已经没有了任何战力，只能无奈地脱出，把最后的救援希望托付给奥布。

PHASE 07 舞い降りる剣

●MAP：海上
●道具：リペアキットA×2　リペアキットB　ENパックA
●胜利条件：8回合内アークエンジェル指定地点脱出
●败北条件：8回合内アークエンジェル指定地点脱出失败、アークエンジェル击破

要点——

脱出的阿斯兰被卡嘉力救出，却不见基拉的踪影。另一面扎伏特军向地球联合军总部阿拉斯加展开全面的总攻。玛硫被编入留守部队，而娜塔尔和穆被调往他处。而地球联合军准备利用放弃的阿拉斯加做诱饵，让其和扎伏特主力部队进入并引爆整个基地。而另一面基拉也被救起并秘密地带往拉克斯处，并在拉克斯的协助下取得扎伏特的最新机フリーダムガンダム，并前往地球寻找结束战争的方法。地球方面留守部队绝对不是扎伏特主力的对手，而且私自留下来的穆发现了事件的真相，并通过大天使号紧急脱出。不要恋战，抓紧时间突破敌人防线脱出。基拉到来以后会通告战斗中的两军撤离战区，结束后联合军基地引爆，扎伏特军主力全灭。



PHASE 08 決意の砲火

●MAP：地上
●道具：リペアキットA×2　リペアキットB　ENパックA×2　ENパックB　強壮剤B
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：フリーダムガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——



回国后的阿斯兰得知在自己婚约者拉克斯的帮助下让基拉把带有中子消除器的新机体夺走，而且在拉克斯的感染下对自己战斗的理由产生了怀疑，到底为了什么而战。带着新机的阿斯兰前往地球夺取フリーダ。另一面大家对基拉的回归高兴不已，为了寻找战斗的理由基拉暂时留下，但是自己不再隶属于任何一方。同时被自军出卖大天使号也对自己的战斗理由产生了怀疑，于是众人投靠了中立奥布。另一面扎伏特用仅存部队贡献巴拿马，而需要加速器的联合军以奥布不协助为由强行出兵。战斗开始前迪亚哥会帮助大天使号，而基拉也难以应付对方的3架新机，关键时刻阿斯兰出现帮助解围。开始集中干掉3架新型机，不然母舰会受到很大的威胁。

PHASE 09 暁の宇宙へ

●MAP：地上
●道具：リペアキットA　リペアキットB　ENパックA　ENパックB×3　強壮剤A　強壮剤B
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：フリーダムガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

接受フリーダ夺还任务的阿斯兰为了好友而出手，处在不同立场的两个少年再次在奥布相会。放下各自的恩怨，两个人再次以朋友的身份坐到了一起。基拉的一番话终于动摇了阿斯兰的心，另一面联合军再次发动了攻势。面对联合军的强大攻势，攻陷只是时间问题，为了保留希望的火种，准备将剩余兵力运往宇宙。为了保护重要的人，为了快些结束这场战争，阿斯兰和迪亚哥决定帮助奥布——两个人第一次意见一致。集结到加速器以后，基拉和阿斯兰掩护大天使号升空，而卡嘉丽的父亲在把卡嘉丽送上草薙号的时候告诉她，基拉和她是兄妹，在草薙号升空后，联合军想要得到的加速器、曙光社连同奥布一起自爆了。



PHASE 10 ラクス出击

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA×2　リペアキットB×2　ENパックA×2　ENパックB×2
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：フリーダムガンダム击破、エターナル击破

要点——



脱出后的大天使号草薙号为寻求补给前往废弃的L4卫星群，在前往L中的船上，卡嘉丽把自己和基拉是兄妹的事情告诉给了阿斯兰。而阿斯兰也因为自己父亲是扎伏特的最高领导者而无法下决心和基拉一起战斗，为了说服自己的父亲，阿斯兰决定回去一趟。但是为了怕出意外基拉决定在扎伏特军防卫网外待命，但是回去后的阿斯兰却遭到父亲的囚禁。另一面克莱茵派也开始行动了，并在巴尔菲卢特的协助下夺取了扎伏特的新造战舰，并脱出プラント。而阿斯兰也在克莱茵派的帮助下成功脱逃并和エターナル汇合。但是エターナル却遭到了防守军和追击部队的包围，幸好基拉一直在等待阿斯兰，看见战斗火光后前来支援。胜利后3艘舰汇合，老天真是会捉弄人，原来的敌人现在却站在一条战线上。

PHASE 11 立ちはだかるもの

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA　リペアキットB×2　ENパックA　ENパックB×2　強壮剤B
●胜利条件：ドミニオン击破
●败北条件：フリーダムガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

重新取得加速器的地球联合军前往宇宙，并开始在月球集结兵力，联合军大天使级2号舰ドミニオン也开始服役，而舰长就是娜塔尔·巴基露露。就任舰长后的娜塔尔奉命携带3部新型机前往L4区域追击大天使号，而不知的大天使一方还在进行紧急补给中。除了大天使2号舰的逼近，克尔泽的部队也奉命夺回エターナ ル并前往L4区域。藏匿在废弃卫星中的战舰被联合军发现，为了为其他战舰拖延时间，大天使号不得不出来。战斗开始前，娜塔尔通告大天使号投降，并要帮助众人求情，但是对地球军本质产生怀疑的大天使号已经不会回头了。战斗开始后感觉到克尔泽的穆和迪亚哥返回卫星内部。击退敌人后因为通信状况不良，基拉进入卫星内部寻找穆和迪亚哥。



PHASE 12 たましいの场所

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA×3 リペアキットB×2 ENパックA ENパックB 强壮剂A
●胜利条件：ヴェサリウス击破
●败北条件：アークエンジェル击破、クサナギ击破、エターナル击破

要点——

一面ドミニオン被大天使号击退，但是卫星内部仍然在进行着激烈的战斗，伊扎克面对惜日的队友兼死党和敌人在一起与自己战斗非常的震惊。另一面方穆和克尔泽相互激斗，两机都受到损伤，之后克尔泽潜入卫星内部，在搜索中穆和基拉相遇，两人一起追到设施内部——基拉出生的地方。基拉是人工子宫的产物——究级新人类。而穆和克尔泽也是这一产物的兄弟，而克尔泽也是因此才憎恨人类。克尔泽逃脱以后，基拉带着负伤的穆脱出并展开新一轮战斗。另一方面克尔泽将“结束战争的钥匙”交给被抓的芙莱，让其带给联合军。开始后处于被两军夹击的位置，为了摆脱重围，只能击破扎伏特旗舰后急速脱出。乘坐脱出小艇的芙莱被联合军救起，但是她不知道自己手中的“钥匙”却是引发新的仇恨的种子。

PHASE 13 恶梦は再び

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA×2 リペアキットB ENパックA ENパックB 强壮剂B
●胜利条件：6回合内全部メビウス（核ミサイル装备）击破
●败北条件：6回合内全部メビウス（核ミサイル装备）击破失败、自军全灭

要点——



芙莱手中的光盘让地球联合军得到再次使用核武器的方法，大批集结的地球联合军准备使用核武器摧毁全部的新人类。而プラント的最后防御要塞也开始进行防卫。但是坚固的防线在联合军的核打击下一瞬间就被撕裂，联合军开始向扎伏特本国逼近。面对联合军使用的核攻击，基拉决定前去阻止，并再次进入战场。另一画娜塔尔对于使用核武器攻击扎伏特也产生了异议，但是身为军人的自己只能服从命令，同时也希望战争早日结束。但是一旦这扇门已经打开，就将出现新的仇恨。“血染的情人节”不能再发生了，人们的内心已经不能再受到再深的打击了，不能再让任何一枚核弹落到プラント上了。第三方的大天使毅然站在了プラント的立场上，决心阻止这场屠杀。最壮观的一话开始。

PHASE 14 终末の光

●MAP：宇宙
●道具：リペアキットA リペアキットA リペアキットA リペアキットB 觉醒の思念
●胜利条件：地球联合军全灭（黄军）
●败北条件：アークエンジェル击破

要点——

破坏全部核弹以后扎伏特军使出了自己的终极武器卫星雷射炮——杰尼西斯。只用了1击联合军半数兵力全灭，而第二发正对准了联合军月球总部，面对突如其来的打击，联合军再次请求支援并使用核攻击。憎恨交织在整个战场上，而载着核弹的联合军也准备消灭整个プラント，为了各自的信念，两军再次展开决战。虽然无论哪方成功都将结束这场战争，但是和平的代价也就太大了。这次我方会出动全部的机体，包括卡嘉丽专用机。开始后雷射炮第二发发射并将月面基地摧毁，败局已定的联合军执意仍然要进攻，而处于中立的己方只能阻止双方的撕杀。面对联合军的败北，娜塔尔让部下弃船投靠大天使号，而就在大天使号接受逃生艇的时候穆尔塔启动主炮攻击大天使号，在无防备的情况下根本无法躲开，就在击中前，穆用机体挡住了炮火。而负伤的娜塔尔阻止了穆尔塔再次攻击，并呼唤大天使号击沉自己……

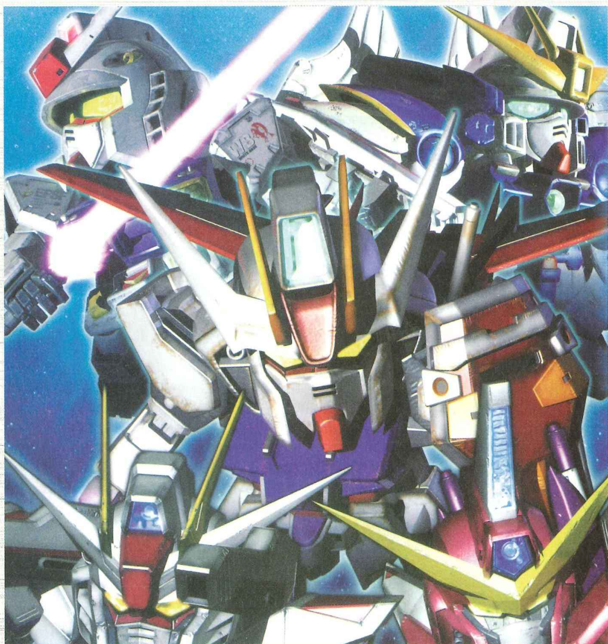
PHASE 15 终わらない明日へ

●MAP：宇宙
●胜利条件：プロヴィデンスガンダム击破
●败北条件：フリーダムガンダム击破、エターナル击破

要点——

通过大天使号的攻击，联合军的核攻击部队全部被消灭。但是杰尼西斯的攻防战仍然进行着，虽然联合军败局已定，但是撒拉议长不顾部下的反对将杰尼西斯对准了地球。如果直接照射到地球，将会有半数以上的生物死亡，为了阻止放射，拉克斯前往杰尼西斯进行最后的攻击。但是在阿斯兰突入到司令部后发现自己的父亲已经被部下杀死，而他在临死前启动了杰尼西斯，而且还连带了自爆程序。另一方面克尔泽和基拉还在战斗，而且将芙莱的逃生艇击破。面对自己保护的人在自己面前死去基拉受到严重的打击，但是对于芙莱来说也是一种解脱。无法阻止发射程序的阿斯兰退出总部，决定直接进入杰尼西斯内部用核爆将其摧毁。进入内部后阿斯兰启动自爆程序，但是在爆炸前卡嘉丽驾机赶到，及时将阿斯兰救出。而基拉一面也用光线刀刺进克尔泽的架舱。克尔泽和杰尼西斯一同消失了。和平终于降临。听着拉克斯那甜美的歌声结束了整个战争。





GENERATION 模式

这个模式和SEED模式有些差别，进入此模式以后可以一边发展SEED剧情，一边展开G世界的原创剧情。在SEED中可以通过不断的反复战斗积累金钱，同时在机体等级升到头以后就可以在G世界中生产。不过G世界的原创剧情完全可以算的上是一个独立的游戏。

SEED模式通关以后如果取回进度的话可以直接出现所有G模式下SEED故事剧情的15个关卡，两个模式的SEED剧情是完全一样的，因此可以说先玩哪个都可以，而且后期的超级机体也会对初期的G剧情有很大的帮助。

MISSON 01 ジャブローに散る

- 自军部队：原创部队、ガンダムEz8 陆战型ガンダム ジム・スナイパーII ジム×2
- 敌军部队：ガウ×3 ドム×3 アプサラスII グフ・カスタム ザクII J型×2 シャア专用ズゴック アッガイ×2
- 道具：リペアキットA×2 ENパックB×2
- 胜利条件：全部ガウ击破
- 败北条件：ガウ到达ライン、原创部队全灭

MISSON 02 宇宙要塞ア・バオア・クー

- 自军部队：原创部队 ホワイトベース ガンダム ガンキャノン×2 コア・ブースター
- 敌军部队：グワダン ジオング エルメス ビグ・ザム ゲルググ（指挥官用）×2 ゲルググ×4 ヴァル・ヴァロ ビグロ×2 ムサイ ザクII改（指挥官用） ザクII改×2 ザンジバル リック・ドム×3
- 道具：エンブレム 射击マニュアル リペアキットB ENパックB
- 胜利条件：敌军全灭
- 败北条件：原创部队全灭

MISSON 03 驱け拔ける峰

- 自军部队：原创部队 グワデン ムサイ ノイエ・ジール リック・ドムII×5 ザクII改（指挥官用） ザクII改×2
- 敌军部队：コントロール舰×3 サラミス×3 リリー・マルレーン ガーベラ・テトラ ガンダムMk－II×2 ゲルググM×2 ジム・クゥエル×6ボール×4
- 第三军部队：アルビオン ガンダム试作3号机 ジム・カスタム×2 ジム・キャノンII×2
- 道具：操舵マニュアル リペアキットB ENパックB 觉醒の思念
- 胜利条件：10回合内全部コントロール舰击破
- 败北条件：10回合内全部コントロール舰击破失败、原创部队全灭

MISSON 04 ダカールの日

- 自军部队：原创部队 アウムドラ
- 敌军部队：サイコガンダムMk－II バイアラン ハイザック（指挥官用） ハイザック×4 アッシマー×8
- 道具：エンブレム リペアキットA ENパックA 觉醒の思念
- 胜利条件：敌军全灭
- 败北条件：通信设施ティターンズユニット侵入、原创部队全灭

MISSON 05 战士再び

- 自军部队：原创部队 ネエル・アーガマ Gフォートレス ウェイブライダー プル专用キュベレイMkII

敌军部队：サダラーン エンドラII キュベレイ

- ノイエ・ジール ゲーマルク ガズア ガズエル ザクIII改 リゲルグ シュツルム・ディアス×2 ガ・ゾウム×6 ズサ×2
- 第三军部队：グワンバン クイン・マンサ ミンドラ サンドラ ドーベンウルフ×6 バウ×4 ドライセン×6 量产型キュベレイ×6
- 道具：指导マニュアル 格斗マニュアル リペアキットA ENパックA 强壮剂B
- 胜利条件：敌军全灭
- 败北条件：原创部队全灭

MISSON 06 逆袭のシャア

- 自军部队：原创部队 ラー・カイラム Hi-νガンダム リ・ガズィ クラップ ジェガン×5 核弹头ミサイル×4
- 敌军部队：レウルーラ ナイチンゲール α・アジール ギュネイ专用ヤクト・ドーガ レズン专用ギラ・ドーガ ムサカ×2 ギラ・ドーガ（指挥官用）×5 ギラ・ドーガ×14
- 道具：射击マニュアル リペアキットA ENパックA 觉醒の思念
- 胜利条件：核弹头ミサイル到达アクシズ
- 败北条件：核弹头ミサイル全灭

MISSON 07 女たちの战场

- 自军部队：原创部队 ホワイトアーク V2アサルトバスター ガンブラスター
- 敌军部队：シュバッテン アマルテア カリスト×2 ザンスバイン リグ・リンク ゲドラフ×3 リグ・シャッコー×8 ゾロアット×9
- 道具：格斗マニュアル リペアキットA ENパックA 强壮剂B 觉醒の思念
- 胜利条件：敌军全灭
- 败北条件：原创部队全灭

MISSON 08 エンドレスワルツ

- 自军部队：原创部队 ウイングゼロカスタム ガンダムデスサイズヘル・C ガンダムサンドロック・C ガンダムヘビーアームズ・C ガンダムナタク トールギスIII トーラス（S・K式样）
- 敌军部队：ガンダムエピオン ガンダムアクエリアス サーペント×18 ビルゴII×6 リーオー（地上战用）×6
- 道具：エンブレム 整备マニュアル リペアキットA ENパックA 强壮剂A
- 胜利条件：敌军全灭
- 败北条件：原创部队全灭

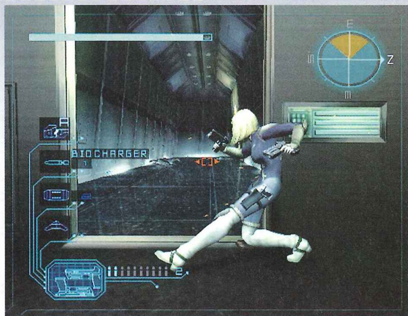
MISSON 09 ラクスのお愿い

- 自军部队：原创部队
- 敌军部队：ピンクハロ ハロ ゴッドハロ ネイビーハロ グリーンハロ オレンジハロ イエローハロ スカイブルーハロ
- 道具：指挥マニュアル 射击マニュアル リペアキットA×2 ENパックA 强壮剂A
- 胜利条件：敌军全灭
- 败北条件：原创部队全灭

MISSON 10 Gファイト开始!

- 自军部队：原创部队
- 敌军部队：ガンダム G3ガンダム ガンダム试作1号机 エールストライク F91 Ex－Sガンダム NT－1アレックス ガンダムX ガンダムエアマスター ガンダムレオパルド Vガンダム Ez8 陆战型ガンダム×2 サイコガンダム サイコガンダムMkII パーフェクトガンダム
- 道具：格斗マニュアル リペアキットA×2 ENパックA 觉醒の思念
- 胜利条件：敌军全灭
- 败北条件：原创部队全灭

GALLERY——在这里可以欣赏到CG动画，全屏的CG需要在SEED剧情中收集，一共6段，有些需要引发剧情才会出现，攻略中有提到。其他一些需要完成两个模式才能收集全。另外值得一提的是这里还可以查到SEED动画全50集的剧情介绍和一些人物、事件、组织……的详细介绍。



COOL GIRL

自从电视游戏业进入3D时代以来，越来越多的动作游戏向3D转型，曾经很多2D时代不朽的经典在其3D领域也获得了不错的成绩，例如SEGA的《超级忍》系列，KONAMI的《恶魔城》系列等等。但是随着KONAMI，CAPCOM等大厂推出的动作游戏连连走红，业界出现一股3D动作游戏的热潮，虽然其中不乏一些推陈出新的佳作，但是我们看到的更多则是一些劣质的仿制品。本作这个由KONAMI代理，TAKARA制作时间长达2年的游戏，曾经以其精美的CG和性感的女性主人公吸引了不少玩家的眼球，但是当人们拿到成品之后，才发觉这是一款不折不扣的庸品，被埋没在了浩瀚的游戏软件海洋中也是理所当然的事情。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.2.19
	类型：ACT	价格：9800日元	其他：——

游戏是要评的；攻略也是要做的，虽然笔者对本作有诸多的不满，但是世界上本来就没有绝对的失败的作品。尽管游戏在很多方面表现得非常不尽人意。但这毕竟也是开发商的心血，所以我们在发牢骚前，还是来简单地看一下游戏的基本操作以及系统。

本作采用的媒介是双D5，2张盘各有一位主人公，一位是女枪手ICE另一位是女忍者ASKA，她们各有自己的主线以及动作特点。因为使用武器的不同，关卡的设计也是差别很大。一个是强调远距离作战，而另一个则是注重近身的格斗。但是两者有一个共同点，那就是隐匿，现在业界似乎很流行搞“特工”，各式各样的“潜入”式游戏层出不穷。

Point 1　基本操作

虽然表面看来两者的区别很大，但是在操作上却基本相同。游戏基本上利用上了DS2上所有的按键，但是操作感却实在是差强人意。

方向键“上”“下”…………调整副武器或是选择道具
方向键“左”“右”………控制准星的自动锁敌的开关
左类比摇杆……………………………………控制角色移动
右类比摇杆……………………………………调整视角
□键…………………………调查（ICE还有添弹的功能）
△键/R2键……………………………使用副武器或道具
×键………………………………………………………跳跃
○键/R1键…………………………………………………攻击
L1键……………………………………………………翻滚
L2键………………………贴墙（在靠近墙壁时才可使用）
L3键……………调出地图（很体贴的一个设定，我就说嘛，游戏不可能一无是处-_-v）
R3键…………视野回中（游戏中要频繁用的到一个按键）
SELECT键……………………………………查看当前任务
START键……………………………………进入主菜单

以上只是游戏中两个人共通的一些操作，下面介绍几个笔者的小心得，还请读者大人参考：

Point 2　关于游戏的视角

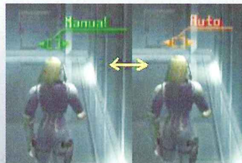
作为一款3D动作游戏，视角的好坏将直接影响到玩家游戏时的心情，本作厂商虽然很“体贴”地为玩家设计了两种视角调整方式：一种为自动追尾，而另一种则是视角在人物运动时是不变的，需要玩家按照自己的喜好去调整。虽然厂商号称第一种视角是面对“初玩者”的，但是笔者在这里还是要无责任向读者推荐第二种视角设定。因为第一种所谓的自动追尾实在是太“言过其实”了，默认的追尾根本无法达到一个较好（注意：是较好！应该说连好都算不上……）的效果，需要玩家不时的自己去调整。时间长了还会使部分玩家有眩晕的感觉，（笔者就吃了不少“晕车药”-_-v）反正都是要自己调整视角，还不如不让它自己转来转去了，那样更麻烦。但是自己调整视角带来的结果就是使操作感和游戏的流畅度大打折扣，试想一下下面这样的情景：靓丽性感的女主角来到一个陌生的场景，突然音乐突变，几个敌人蹿了出来。终于到了我女英雄展露身手的机会了……咦，敌人在哪啊？在你后面呢？哦，转视角……转视角……怎么死了……怎么死的啊？我晕……-_-v游戏中很多时候都需要在看不到敌人的情形下进行游戏，这其实是某种程度上增加了游戏的“恐怖感”。（主编：…………）

不会蹲的女战士

虽然这不算是什么实用的技巧，但是因为是笔者偶然间发现的，还是拿出来跟大家分享。在L1键的翻滚后会有一个短暂的“硬直时间”，我们的主人公还会适当的摆一个POSE，但是这个“打击确定”除此以外还有一个不为人知的秘密，如果在墙边使用翻滚，在主人公蹲在地上摆POSE的时候按L2键贴墙的话，就可以实现蹲行了。当然前提是不能解除贴墙状态。贴墙后的射击和翻滚也同样是与站立时不同的动作。这样本来一个很合理的动作设计却有一个如此怪异的使用方法

一款FPS式操作的动作游戏

玩过FPS的玩家都知道，通常游戏画面的中心位置会有一个准星。可能是厂商要对现今的同类游戏做一下改革。本作也使用了类似FPS中的准星系统。从射击的目标到砍杀的对象再到道具的使用都是需要利用到这个准星的。厂商再次为玩家进行了“体贴”的设计，只要利用方向键的“左”“右”就可以调整准星的自动锁定功能，如果调整成自动，它就可以自动寻找最近的敌人进行锁定。但是有一点要注意，如果不将敌人调整到视角范围内，是无法锁定的。就好像FPS里屏幕里没敌人你朝谁打去啊？！因为仍然是跟视角有关，所以这个设计同样显得很鸡肋。



实在是让人大惑不解。也可能是还有其它的可以蹲下的方法笔者并不了解，但是没有一个按键可以使人物蹲下确是事实。我们可怜的特工mm，没想到连蹲都这么费劲……

Point 3　两位mm主人公的不同点

由于武器的不同，两者的战斗风格还是差别蛮大的。而且她们各自还有自己所特有的攻击方式和动作：

—— ICE篇 ——



■专用副武器：ワイヤレステーサー，可以在2米以内的距离发出高压电攻击敌人至死的装置，使用的速度有些缓慢。

■任何时候都可以开枪：这应该是ICE女王最强悍的地方，无论是在跑动中还是翻滚间，甚至有一次笔者看到她被敌人打倒在地上，而且还是面朝下。头都不抬提起一只胳膊就开抢……精神可嘉，精神可嘉……

—— ASKA篇 ——



■专用副武器：フック，忍者所使用的带钩子的绳索，可以借此来上到高处。如果将目标锁定为敌人，可以将敌人从远处拉近，并且给予一定的伤害。但是……好像是上不房……笔者试了很长时间，的确是上不去房顶……（不会上房的女忍者……）

■墙上行走：使用的方法很简单，跳到墙上以后再次按跳跃键配合摇杆就可以实现了。但是由于高度会不断地下降和极乱的视角，实用性几乎为零……

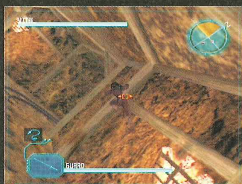
■伪“一闪”：不知道是不是应该盗用“鬼*者”中“一闪”这个名字，因为笔者也没有搞清楚这个所谓的一击必杀正确的使用方法，总是在一顿乱按下，发现ASKA会突然使用慢动作消灭同屏的所有敌人。这技巧比较实用，但是请注意您宝贵的手柄，不要按坏了……



其实本作可以聊侃的东东还有很多，玩游戏嘛，就是图个乐子。虽然游戏本身的素质的确是不怎么样？但是擅于从游戏中发觉乐趣的玩家才是真玩家。这里还并没有提到游戏中敌人低得可怜的AI以及简单刺耳的音乐音效等等。但是我们应该看到，这样的一款游戏却使我们从中想到了很多东西，很多美好的回忆，如果你不信，请看下面的几组对比图片，我们的小研究也到此告一段落，希望大家对这个游戏都能玩得开心^_^。

[超级忍] VS [COOL GIRL]





[合金装备] VS [COOL GIRL]





[魔颤] VS [COOL GIRL]





向伟大的TAKARA厂商敬礼！

■文/GUGU　编排/宇部



银河战士
~零点任务~

「银河战士·融合」发售一年后，我们迎来了又一个Metroid！本作为FC上初代的复刻/加强版。新的能力、新的道具加上前几作中优秀的系统，构成了这个ACT史上的又一大作！

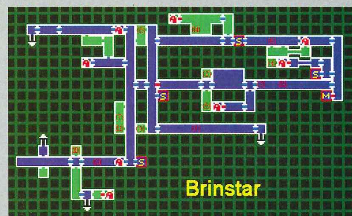
GBA	厂商：任天堂		发售日：2004年春
	类型：ACT	价格：不明	其他：——

(接上期)

■文/China GBA TEET
编排/宇部

百分百道具取得方法图解

Part 1 BRINSTAR



■Normal missile


(1)直接获得


(2)一个隐藏地点，直接跳过去获得


(3)直接打破障碍物获得


(4)得到Normal bomb后，从后面的一条隐藏小道过去


(5)变球下去时放一颗Normal bomb，再还原后上到同一位置变球滚进去


(7)冻住敌人然后用Normal bomb炸开障碍滚进去，以后用高跳也行。


(6)路上顺便得到


(8)冻住敌人上去后得到，弹墙跳也可以，只是有敌人干扰。




(9)得到高跳和球跳后就可以用球态进行冲刺了，先要在图片1开始助跑冲刺，冲出门后蹲下蓄力，开枪往回走，利用斜坡按A键进行球态冲刺（别忘了先把门打开）就可以到达了


(10)在这里可以发现一个隐藏的球形态发射器，利用它可以到上面。

■Power missile


(11)只是需要利用这里的斜坡(到这里时按↓）再加一次速

■Power Bomb


(12)路上顺便得到


(14)得到左上角的抗热能力就能得到了，这里的一些小虫子不要急忙干掉，它们会腐蚀挡路的怪植物



(13)用SAPCE JUMP会方便得多，也可以前期以球态利用Normal bomb炸上去

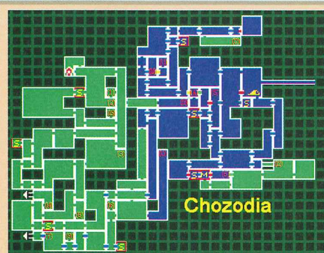
Part 2 CHOZODIA

■Normal missile


(1)指定位置的小口上用Normal missile打破就可以进去

■Power missile


(2)用Normal missile打掉脚下的特殊方块在最下面的左边冲刺即可





(3)指定位置即可得到。



(4)炸掉特定方块人物会掉下去，下面有敌人，击败后利用SPACE JUMP得到



(5)指定位置上方有缺损处清除后跳上去在上面会得到



(6)指定位置对上方使用Normal missile，然后跳一下就可以得到



(7)左边变成球使用Normal missile方块会被炸毁，在指定位置就会得到。



(8)指定位置使用Normal missile炸开在下方方块即可得到



(9)指定房子的正中间有秘道在最上面用Normal missile炸开就可以得到

Power bomb





(10)跳入隧道跟随宇宙海盗就可以得到。注意得到后会有敌人出现



(11)炸掉黄色的门进入后,用Normal missile攻击画面上面的天花板，就会有路，在上面取得



(12)使用Power bomb就可以破坏墙壁后得到



(13)玻璃壁放置Power bomb玻璃就会碎掉在右下角再次使用Power bomb，进入后利用空间跳跃来到最上面就可以得到

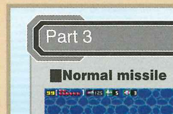
能量罐



(14)使用Normal missile炸掉方块即可



(15)指定地点用Normal missile击破方块在上面就可以得到



(16)从通道左边冲刺过来到了指定位置，跳跃找到落点，合适的话就可以直接冲下去





(17)在最右边开始冲刺当变成红色一瞬间跳跃就可以冲破，来到下面运用SPACE JUMP穿过光线就可以得到，难度很大只要碰到光线就算失败





(18)从图1的位置开始加速，中间经过5次利用斜坡造成冲刺状态转换。途中遇到SCREW ATTACK才能破坏的墙壁时先下蹲进入冲刺状态然后再通过。下落时可以在左面再做最后一次冲刺转换。最后获得

Part 3 Crateria

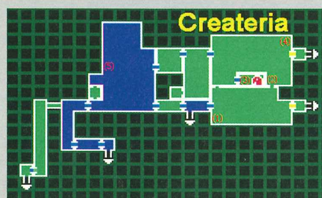
Normal missile



(1)很容易发现的。刚下水时攻击左边下角的方块会发现



(3)在里面得到UnKnown Item1就可以打破绿色方块



Power missile





(2)先在图1冲刺一直到门口，按下保持红色状态，变成球下落到2图按A 后马上按左就可以冲过去



(4)在图片1的位置开始加速,打开蓝门后在鸟嘴处进入冲刺状态,然后利用SAPCE JUMP跳到上面,再次进行冲刺。时间很紧。

■Power Bomb



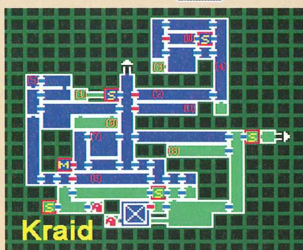
(5)在图片1的走廊用POWER BOMB和SCREW ATTACK清除掉挡路的墙壁后，开始加速，向右冲经过两个蓝门后，进入冲刺状态，跳到图片2的位置后变成球，再向左上方冲刺。最后用POWER BOMB打开通道后获得。

Part 4 KRAID

■Normal missile



(1)直接获得





(2)直接获得



(3)破坏BOSS下的地面，向左破坏墙壁，获得



(4)直接获得



(5)直接获得



(6)地板下有球形态发射器，可以利用这些发射器来破坏障碍



(7)在开关上方放一颗NORMAL BOMB后立刻滚到左边再放一颗，到达目标上方时要按键跳下来



(8)加速状态中在图中所示位置往左冲可减少伤害



(9)从右边边开枪边往左边冲，快到头时停下来并变成球往右边冲

■能量罐

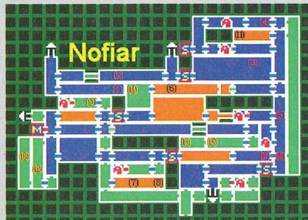


(10)在凹槽里变成球即可启动滑行把手



(11)在远处加速后跳跃撞坏石块，获得

Part 5 NOFIAR



■Normal missile

(1)
(2)
(5)
(6)
(7)
(8)
(10)
(11)
(13)
直接获得



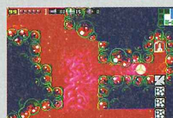
(3)利用可以将主角炸起的特性或者利用ICE BEAM将地板破坏，将敌人冷冻后当作平台。



(4)利用ICE BEAM将敌人冻住做垫脚的台子



(9)所需能力:SCREW ATTACK 要点:无



(12)在落下的时候向上发射Normal Missile



(15)用SPACE JUMP获得

■Power missile



(14)在右边的台子上放颗NORMAL BOMB后立刻往左跑并看准时机跳到对面上

■Power Bomb



(16)用NOMARL MISSILE破坏墙壁，获得

■能量罐



(17)用NOMARL MISSILE破坏墙壁，获得

Part 6 RIDLEY

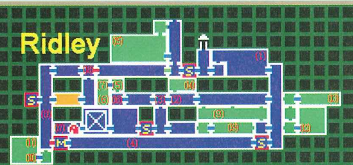
■Normal missile



(1)把会飞的敌人冻住踩着就可以上去，要注意敌人的高度



(2)学会HI-JUMP利用Normal bomb可以炸开障碍物




(3)使用冷冻枪把敌人冷冻起来然后就可以踩着敌人跳到中间的柱子上即可


(4)直接获得


(5)其实就在得到power missile的右上角有通道的地方


(6)变成球体下落时变成人形打破挡在前面的石头就可以攀在上面，这里要的是速度，速度慢的话就等着从来吧


(7)移动到右边较高的台子上连续往左跳就可以上去


(8)绝对的绝招球状态利用Normal bomb反弹力就可以跳上去或者学会了空间跳跃就可以上去啦，如果选择从左面进行游戏，就可以直接获得，无难度


(9)打坏所踩的东西就会发现路


(10)(11)从图片1的地图开始冲刺，在下面的斜坡进入冲撞，按住方向键的左，可以保持冲刺状态，打开两个蓝门后，进入下方。这里开始加速，到尽头后使用垂直向上冲刺。接下来用球形态通过，在图片2的位置之前要按方向键变回人形态，发射NORMAL MISSILE破坏石墙后，进入下个难点。在图片3位置下落时要注意恢复成人形并向左攻击，然后利用NORMAL MISSILE可获得两个NORMAL MISSILE TANK







(12)在蓝门外开始加速，快到下个房间的墙壁时进入冲刺状态，变成球通过后，再变回人形，向上冲刺，然后放Nomal bomb，最后就是和快速消失的地面赛跑了。




(13)到图1的位置向上冲刺。然后继续加速，开蓝门到下个房间后要用光线枪和normal missile破坏石头，最后掌握好时间跳跃就可以得到了。

■Power missile


(14)指定位置使用Normal bomb就可以上去，再用power missile攻击墙壁，在里面即可得到


(15)打败BOSS就会得到


(16)值得注意的是前面的房间里怪物比较多，而且麻烦

■能量罐


(17)在得取UnKnown Item3后面的秘道中


(18)走得太快会掉到下面的地图


(19)在角落变成球，用Normal bomb炸开往前走就会有隐藏道路在深处可以找到

Part 7 TOURLAN

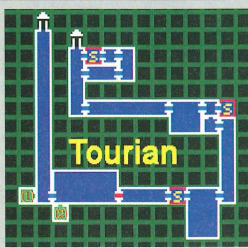
■能量罐




(1)从图1处往左边跑，在尽头处停下保持加速状态，并立刻进入左边的房间，在图2所示位置向左冲刺即可得到

■Power Bomb

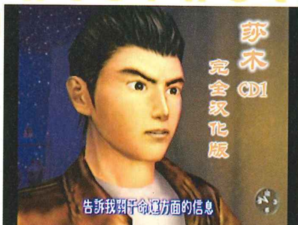

(2)破坏地面获得





莎木汉化版全接触

提起世嘉，不免有些遗憾。在第四代游戏主机中，DC是最早推出的，在当时来说也是机能最强的主机，也是我最喜欢的游戏主机。但是由于种种原因，DC主机的销量一直不佳，最终导致停产，然而世嘉给我们留下很多让人难忘的经典游戏。首当其冲的就是当年耗资70亿日元打造的《莎木》。本作作为史上第一个FREE类型的游戏，其庞大的世界观，感人的剧情，大胆的创意不得不让我们称道。











其实在很早以前，就有汉化《莎木》的想法，只是当时技术不够，无从下手。大约在半年前，有一次在国外的"莎木道场"网站的论坛上，看到一篇关于修改《莎木》人物材质的文章。简单的说就是将XBOX版《莎木》的人物的材质进行修改或替换，就可以在游戏中使用不同的人物，当然其中任何一个登场人物都可以进行修改，能被你控制的只有凉。于是我就去 研究《莎木》的修改，很意外的是，我在研究如何修改人物材质的时候，发现了汉化的方法。此游戏文本使用的是日本语标准字库（EUC编码），应该可以用日文中的汉字来汉化。

先来简单介绍一下用日文汉字汉化游戏的方法：大家都知道，日文游戏中有大量汉字，正好可以利用这一点，如果将日文中的汉字，按中文的语法书写的话，就能达到"汉化游戏"的目的。一般来说，只要找到游戏中含有对话文本的文件，把它提取出来，先翻译成中文，再找出相对应的日文汉字导入，这样在游戏中就可以看到由日文汉字所组成的"中文"。这就是所谓的用"日文汉字"来汉化游戏。

既然《莎木》也能汉化，那我就试试看，先汉化了个开场看看，效果很好，没什么问题。于是我就决定了，正式开始汉化《莎木》。其实对于汉化游戏，我已经不算陌生了。我以前也曾经汉化过DC上的《DP3》和PS上的《恶魔城月下夜想曲》，这两个游戏都是用日文汉字来汉化的，就连我自己的主页都是用日文汉字做的。所以，用日文汉字来汉化游戏对我来说已经是轻车熟路了。不过当时我做这个汉化《莎木》的决定，确实有些唐突，仅仅因为成功汉化了开场，没什么技术问题，就打算汉化这个游戏。等我真正开始汉化的时候，才发现困难重重。









由于莎木文本并非按照剧情排列，而是按照人物排列，这给翻译上带来很多麻烦。无法结合上下文的意思来翻译，只能逐句翻译，如果遇到翻译上的错误是在所难免的。要想查错就必须得测试，在游戏中看看实际效果。不过测试却更加麻烦。汉化DC游戏不像汉化其他机种的游戏简单，因为其他机种都有模拟器，可以实时测试汉化效果。但是DC并没有模拟器，要测试的话只能刻碟。虽然说现在空白碟片很便宜，浪费几张碟来测试没什么大不了的，不过要生成ISO，做直读，刻盘，直到用DC主机来测试，这一过程却很费时间，要经常测试，确实非常麻烦。

刚开始汉化莎木时，我并没有导出全部文本，当时的想法是按照剧情来汉化，就和我以前汉化恶魔城的方式一样，可以说自己亲自打一遍，玩到哪里汉化到哪里，至于有分支剧情的地方就Save一下，走完所有分支为止。做了几天莎木之后，发现这样是不行的。莎木这游戏不能和其他RPG比，根本没有一个固定的玩法，没办法按照剧情来。于是才导出所有文本，看了看容量。光Disk1的文本就有1MB多。不过幸好有一些铁杆兄弟们帮我一起翻译，否则真不知道要翻译到什么时候。途中也有Shikeyu前辈帮我破解了字库，脱离了日文汉字的一些限制。以前都是工具在日文内码下翻译，现在破解了字库，可以直接在中文内码下汉化了。工作效率大大提升。

就这样我们共同努力了4个多月，终于搞定了Disk1。游戏中的所有人物对话，包括固定剧情、QTE、分支剧情、街头闲杂人等的对话，全部汉化完毕，完成度 99% 以上。在这里非常感谢JJX、Yenanren、祖 奇、衰猫等一直帮我的朋友们。

目前Disk1的完全汉化版已经发布了。需要的朋友可以到我的主页下载映像文件。我的主页地址：Http://www.dreamcastcn.com

■文/jeff.ma

科普园地

软件番外地

神游共游盒火热全接触!!

以前本刊曾多次介绍过的神游机的超级周边共游盒终于隆重上市！前不久杂志社收到了IQUE寄来的共游盒样品，于是火热测试再次展开，本期就由小编我来为大家详细介绍一下这个超好玩的东东！

在这次收到的样品中，包含一个共游盒以及一个共游机。如图所示（图1，图2），包装盒左侧黑色的是共游机，外表和神游机差不多；右侧的就是神游机多人同乐的必备品——共游盒！下面我们将进行详细的介绍，请各位看官瞧好了：


（图1）


（图2）

PART 1 共游盒

共游盒是神游机专用的功能扩展设备。通过共游盒，神游机可连接多达3个共游机，这样就能够实现4人对战，让你尽享“全家同乐”的无尽欢乐！从外形上看（图3），共游盒与DC及其相像，同样是银灰色的外壳以及前端那熟悉的4个接口，即使是SEGA的FANS也会不由产生一股亲切感吧？盒顶的中央是IQUE的标志，圆形的LOGO给人很可爱的感觉。前端一共有四个接口：其中最左侧那个长方形的大接口是连接神游机的，三个圆形的较小接口则是拿来连接共游机的。

再来看看共游盒的后部，最右侧的接口用来连接TV（图4）。注意看这个接口的左侧：那个用红色圈起来的地方是可以打开的，打开之后就可以看到共游盒预留的功能扩展插槽，而这个东东将来可以连接网络通讯模块等一系列神游外接设备。看来神游还留有了相当强的后着蓄势待发啊！如果再把这些潜在的功能充分发挥出来，相信神游还是有不错的发展空间的！好了，让我们进入PART 2，把视线切换到共游机上——


（图3）


（图4）

PART 2 共游机


（图5）

共游机是相当于手柄的东东，有了共游盒这个中转装置，再加上共游机我们就能够实现多人一起游戏了！单从外观来讲，共游机和神游机形状都差不多，不过还是有一些不同之处，就让小编我一一道来。先仔细看看这个东东（图5）：首先，与神游机不同的是，这个是黑色的（读者狂扔西红柿上来：“废话！这谁看不出来啊？！”）汗…虽然黑色比较酷，可个人觉得还是神游机的银灰色更加靓丽；此外，由于没有载有游戏卡的缘故，拿在手上比神游机要轻上不少。


（图6）


（图7）

可能这样比较大家觉得还不够直观，好，把它们俩全部拖出来绑一起给大家看（图6）！现在怎么样？地球人都能看出来神游机的顶端是专门的插口，而共游机则比较简单，直接一根电线连接。毕竟两者功能不同嘛！好了，把它们翻过来再看看（图7），神游机背后是神游的专门标记，此外还贴有“MANUFACTURED”字样以及生产日期的标签，而后者则只是简单地标上了产品的编号而已。唉？等一等：怎么感觉不大对劲啊？这只是说明一下共游机和神游机的区别而已，怎么感觉像是在教大家怎么辨别原组装柄一样呢？总之，共游机只是相当于手柄而已，与神游机在手柄功能上虽有相通之处，但其实完全不是一回事。那么，本部分先到此为止。GO ON——

PART 3 组装，开始游戏

基本连接方法还是和神游机单独玩时差不多，区别在于原本神游机用来连接电视的音视频连线现在改插在共游盒和电视之间（即前文所说的后部TV接口）；而本次随共游盒赠送的专门连接线用来连接神游机和共游盒，分别插在神游机的上部和共游盒的前部左侧（这个前面也有说过，“已经不记得呢？”…汗，给我回去温习先！）；共游机连接上共游盒，其他一切照旧，OK！“成品”就是这个样子（图8）：怎么样？很简单吧！

好了，一切就绪，就让我们进入游戏中实际体验一下——小编我已经等了老半天了。“哎呀！这么好玩的东东？果然是究极的强啊！我来玩两局——”刚拿到手中的手柄已经被“乱入”的木头抢了过去（汗）。还好，还有一个手柄，转头去寻找时才发现雪人早拿起了剩下的共游机“木头，咱们俩来挑一局马里奥赛车吧？”“行啊！”“喂，你们两个！现在是评测时间！怎么能够这样？起码先给我玩儿两局吧？”话还没说完，已经被隔壁闻讯冲过来的大象踩在了脚底下，编辑部大乱斗再开（无语）。

PART 4 几点感想

共游机单价是178元，iQue推出了“iQue欢乐家庭装”（含1台共游盒，1台共游机），价格为348元。并且共游盒不单卖，如果想要共游盒，就只能买下“iQue家庭欢乐装”。目前，神游上支持四人对战的游戏有：“马力欧卡丁车”、“水上摩托”、“未来赛车”、“马力欧医生”、“星际火狐”等。

说起来真的是很怀念以前和好友们一起玩游戏的场景呢，不论是协力也好，是对战也好，感觉游戏还是要大家同乐才更加有意思！和好朋友一起游戏时的喧嚣，与家人一起游戏的温馨相信是很多人都向往的吧？看着已经吵成一团的小编们，我不由深深感叹到：“你们啊——让我先来玩两盘行不行？！！”……

文/责编 忙了半天结果一局也没玩到的 龙哥


（图8）

玉米的硬件乱弹 3

■文/玉米

用XBC实现XBOX网络对战

玉米在很久之前就想写一篇关于用XB来实现联网对战东西了，由于人懒且贪玩，就一直没有动手，好在玉米的朋友小猪和接客李帮玉米代劳了一篇关于用XB如何进行联网游戏的文章。希望大家能够捧场:) 请看下文——

XB相对PS2的一个很大的优势就是：XB只需一根网线和一个速度不错的宽带接入就能轻松体验网战的乐趣。微软的XBOX live作为官方的网络对战服务平台似乎对于国内的广大玩家来说不是特别适合。还好我们有另外的选择：XBConnect 。

XBConnect（以下简称XBC）可以实现基于Internet的系统连线游戏(System link Games)。通俗点说，就好像在你和朋友的两台XB中间连接了一条网线，足不出户就可以和远方的朋友享受对战的乐趣了。

我现在就用Halo为例，给大家讲一讲如何通过XBC进行对战。

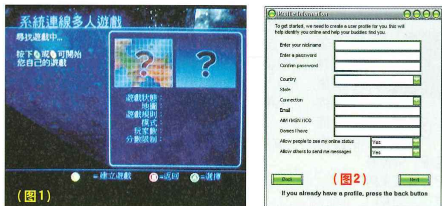
1.准备：因为XBC是基于PC的软件，所以首先要将你的XB与PC正确连接并可以共享网络。这里我只介绍一下比较经济的双网卡连接方法。这两块网卡一块用于原有宽带连接，一块用于连接XB，并共享宽带。设置好共享和XB的IP后，就基本OK了，目前XBC的最新版本是XBC 4.0 Beta 9,可以在官网www.xbconnect.com处得到下载。

2.调试：打开你的XB，放入Halo，进入“多人游戏”（Multiplayer）的“连线模式”（System link）。选择你的设定档后，进入“系统连线多人模式”的寻找游戏界面。（图1）现在打开你的XBC，进行用户注册。（图2）XBC就像大多聊天软件一样，每次登陆需要用户名与密码，通过用户名会方便地让你的朋友找到你。注册后登陆，就会进入XBC的主界面（图3）。界面的左上部分就是正在进行的连线游戏房间列表，右上部分是你的好友列表，你可以通过ADD键添加你的好友ID从而了解好友的在线情况。软件的下部是一个聊天窗口，这里就不废话了……

点击XBC软件下方的Settings按钮进入设置，在设置界面中点击“Find”来侦测你的XBOX是否连接正确，(侦测XBOX时，你的机器必须在游戏的寻找在线游戏的界面下，这样软件才可以进行侦测，同时软件也会给出相应提示）如果显示“FOUND”（图4），就OK啦。其它内容基本可以不用设置。

如果显示“NOTFOUND”或者“looking...”,那就请大家检查一下你的网络连接与软/硬件连接设置是否正确。如果使用了代理服务(Web Proxy),请在相关项目中设置服务器地址与端口。设置完毕后点击“OK”。

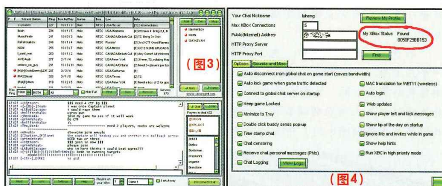
3.游戏：现在你就可以进行游戏了。要说明的一点是：打开XBC后，



（图1） （图2）

你的游戏最好都调整到“系统连线多人模式”的寻找游戏界面下，不论是Halo还是其它XBC支持的游戏——这样会方便建立和寻找游戏。这时你可以建主（Host）（图5），这里可以选择你建立的游戏、最大连接数；也可以干脆直接加入（Join）别人的游戏。在这里我比较推荐自己建立游戏，然后拉自己的朋友来调戏。因为和国外连线的话ping值一般都不会很理想，进入了游戏后丢桢现象比较严重，就别说放手开玩了，与国内的朋友连线的话效果就会好很多。

设置完毕后就可以点Start建立你的游戏房间了。在这里我要说明一下好友栏的用处：当添加了好友后，建立游戏时有好友恰巧在线（好友名称前显示绿色圆点）时，会弹出一个邀请你的好友的对话框（图6），这样你就可以直接向你的好友发出游戏邀请，进入你建立的游戏房间。如果你的好友没有进入你的游戏房间，还可以用Invite继续邀请骚扰，直到他进来为止。建好房间，其他好友也READY后就可以回到电视前用XB建立连线游戏了(图7)。游戏建好后，进入等待其他玩家的界面（图8），此时其他玩家的电视寻找游戏画面就会出现你所建立的游戏，等大家全部进入后，就可以开始游戏了。(同制式不同语言版本的Halo是不能一同游戏的，请注意）好啦，现在你就可以把书扔掉，尽情的享受XB的“与人斗其乐无穷”的乐趣了。



（图3） （图4）

以下为接客李为大家翻译的官网XBC的FAQ，也希望大家能有一些帮助，一次调试顺利，加入到XB的网战中来！

Q：如何使用XBOX进行连线游戏？

A：同上文，这里需要注意的是当“创建房间者（Host）”使用NAT转换或者在防火墙后时，需要在防火墙上设置“允许端口8602的TCP与UDP连接”。具体设置方法请参照相关防火墙配置手册。

Q：通过XBC游戏的话，可以使用XBOX LIVE！的耳麦吗？

A：当然可以，如果游戏支持的话XBC同样支持。

Q：XBC是否需要宽带？用56K的猫行么？

A：必须使用最低为128K的DSL或Cable接入，56K猫残念。

Q：XBC中的“INTERNET TRAFFIC”与“XBOX TRAFFIC”指示灯是什么意思？

A：当XBC检测到与XBOX或者Internet的连接时，这些指示灯会开始闪烁，这会对检测连接故障提供很大帮助。以光环（Halo）游戏为例，在进入到“等待游戏（looking for games）”界面后，“XBOX TRAFFIC”指示灯会每隔两秒钟闪烁一次。如果指示灯没有闪烁，则说明网络连接或者防火墙设置出现问题。

“INTERNET TRAFFIC”指示灯表示XBC与Internet的数据交换状态。在进入了游戏房间后指示灯开始闪烁，说明XBOX正在寻找游戏。如果仔细观察，会发现上述两种指示灯会同步闪烁。如果“INTERNET TRAFFIC”指示灯没有闪烁，则说明XBC访问Internet时丢失了数据包，此原因很可能由防火墙设置引起的。

Q：我的XBOX IP地址是什么？

A：当处于“系统连线(System Link）”状态时，所有XBOX的IP地址都是0.0.0.1。

Q：为什么我建立（Host）的游戏别人进入以后会有停滞？

A：如果需要游戏流畅运行，理论上应该保持每一个XBOX连接128K的上传带宽。有可能正在运行其他占用带宽的Internet软件或者下载软件。所以联线时我们最好记住以下三点：



（图5） （图6）

利用这个功能可以很方便的与好友进行联系。

科普园地

硬件严拷室

1、确定在设置窗口中选择了“Auto disconnect from global chat”选项。

2、确定好在局域网中的其它计算机没有占用Internet带宽。

3、与低ping值的用户进行连线。

Q：为什么我连接不到别人建立的游戏?

A：有很多原因可以引起这个问题。通常的原因为:XBC监听来自Internet的连接，而有些DSL MODEM或者Cable MODEM可能不允许此类连入连接，这就需要您设置开启“端口转发（Port Forwarding）”或者“端口映射（Port Mapping）”来允许这些连接。如果还不能解决问题，可以尝试安装Port Magic这个软件。



（图7）



（图8）

可以从http://www.purenetworks.com/products/portmagic/找到

Q：什么是交叉线与直连线?

A：交叉线用于将两台XBOX互联；或者XBOX与网卡互联。直连线用于将XBOX与集线器或者交换机（SWITCH）连接。

Q：我的多处理器计算机为什么不能运行XBC?

A：下载WinPCap软件的多处理器版本，并安装。

http://winpcap.polito.it/install/bin/WinPcap_3_0_beta.exe

Q：为什么我登录XBC的时候总是显示ERROR 10049错误?

A：有些用户反映在登录以后，系统显示Socket Error #10049错误。这个问题我们正准备着手解决。目前的解决办法是禁用“Connect to global chat on startup”选项。

Q：从哪里可以获取老版本的WinPCap?

Driver 2.3

http://winpcap.polito.it/install/bin/WinPcap_2_3_nogui.exe

Driver 2.2

http://windump.polito.it/misc/bin/2.2-WinPcap.exee

希望大家也快快加入进来，与全国的XB爱好者同乐:)

关于模拟器方面的消息

春节这段玉米感觉来势最凶猛的就是模拟界了，在这里就先不提SYSTEM22和Model3的进展情况，光是KOF2003和电子基盘就已经能让人兴奋一阵子了。

记得KOF2003应该是在去年也就是2003年12月刚刚发售的……在N多街机厅可能还在考虑何时引进的时候网上的rom就已经满天飞了，没想到一切来得这么快，在短短的两个多月时间就出现了ROM，也应该算是KOF系列史上最快被DUMP的了吧。一时间不知道是兴奋还是别的什么感觉，本来是想假惺惺地为playmore掉把眼泪的，但是后来转念一想就算是本作出现在其它机种上自己也不一定能买张Z版，所以还是为playmore感叹一下也就草草了事……KOF已经不再是原来的KOF了，虽然每一年的推出还是吸引着不少人的眼球，虽然在街机厅里吃币率还是居高不下，但是那种王者之气好像永远地留在了96-98的那段日子。

再说一下snk neogeo，在前段时间，看到消息说playmore加入了xbox的阵营，而且准备在今年三月份推出xb版的合金弹头3和CVS……，在大家都用XB玩着核金弹头5、侍魂零的今天突然得到这样的消息不知道算不算得上讽刺，在这儿只能报以一脸无奈苦笑了。



（图1）



（图2）

最后提一下“电子基盘”，“电子基盘”在经过了N久时间，大家N长时间的漫长等待后，终于被模拟了。怎么着也算是儿时众多梦想之一，最近总算梦想是达成了……-_-b，可喜可贺，这个目前完成后，我们现在就开始把目前对准“天开眼”和“东洋神秘”吧……哈哈；有时候感觉人就是这么的贪婪，当你拥有了以后就会马上去寻求下一个目标，就好像小时候希望随时可以看“鼹鼠的故事”，随时可以看“变形金刚”，梦想着能玩到“小X才”游戏机封面上画的那种“特立体的游戏”，梦想着在家里可以玩到机厅里的那些超强游戏……等等等等，如今都已经实现了，但是结果怎么样呢?现在看来，有时候真感觉相见不如怀念好……



（图3）

等，也是一种美德。

在过年那段时间里，模拟器作者们好像都没有闲着……（……这好像是两件事儿完全没有关系的废话），主流机种模拟器的开发在这段时间里也都有了不小的进展。

在PS2模拟器PCSX2 0.6 BETA版的截图里，我们看到了不少大作已经被模拟成功，在这里需要注意，仅仅是**可以运行**，还远远达不到流畅，看到N多游戏的截图，自然是心情激动，不过看了一下Fps，发现……完美运行……就素那天边的浮云……，但是对PS2被完美模拟深信不疑，至于那时是不是PS3已经人手一台现在还不好说。

对于有人问为什么PCSX2 0.6 BETA不能运行PS游戏的问题，作者可能现在也只有-_-+的份儿了吧。

（图1）王国之心　（图2）龙珠Z

NGC模拟器Dolphin在这段时间比较出彩，并且已经放出了一个测试版。大家可能也已经测试过了，运行泡泡龙（为什么主流主机的模拟器都要拿这个游戏开刀-_-）相当流畅，……其它的……我们看到像火影，SonicAdventure 2也都可以被模拟了，但是速度问题还是困扰着开发者的一个大难题，在开发人员辛勤地优化各个部分的插件完善各部分代码的时候，作为玩家的我们也只有继续等待了，等到运行生化系列像运行泡泡龙这么流畅的时候，这个模拟器基本就可以放出正式版了（当然我指的生化不是指NGC上出的那个骗钱的2代和3代），现在，还是让我们共同期待，共同祝福作者吧。



（图4）

（图3）火影忍者　（图4）Zelda

总的来说，玉米还是建议大家如果想玩PS2或NGC或XB的话，要么买其中一些游戏的PC版，要么买游戏主机。模拟器只是让我们用来怀旧的东西。（某些抱着一个街机基版到死的厂商不算在内）

不过有时候觉得天天到模拟器的网站上看着截图一点一点的放出图来，直至放出模拟器，测试、讨论……再去等待新版本、看截图、等模拟器……如此循环也能体会到其中与游戏不同的别样乐趣。

在这里感谢：www.emu-zone.org每天海量且及时的新闻；感谢接客李、树林的协力翻译；小猪的热心帮助，BB的资料提供，和所有支持玉米的朋友们。

常玩常新——三大主流机种必备周边精选

多16MB！PS2扩充记忆卡



市面上的PS2记忆卡几乎全是原装或授权制造，这是因为索尼在PS2上应用了著名的"MAGIC GATE"知识产权保护措施。8MB容量大小的记忆卡，将近8000格的记忆空间对于一般的玩家来说，似乎绰绰有余。然而实际上，很多玩家都有不只一块PS2记忆卡，这都怪软件商把存档越做越大，令玩家的宝贵记忆空间越来越不值钱。虽然PS2记忆卡今天看来也并不贵，但也要一百五十余元方可入手一块，这时，PS2扩充记忆卡登场了——其特色为：与PS2原装卡直连，突破魔法门屏障，大幅增加16MB记忆空间（约15900格），连同原装卡一起，形成24MB超级记忆区。天语实测记录的存取拷贝，均与原卡无异。当然这种扩充卡还有更大容量的版本，但这块16MB的最为超值，相信行家早已看出，已毋需天语多言。

↑包装本身就很稳固，加上从电软邮购时，我们所外附的各种大小之专用邮政硬质小箱，确保万无一失。



←注意：扩充后的记忆分区，并不与原卡成为一整体，而是各自为战，8+16。

真正的无敌装备，一用即知。

NGC记忆卡或XBOX记忆卡

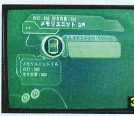
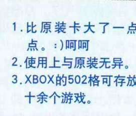


↑NGC记忆卡外包装参考样例。

说到记忆卡，又何止PS2一种？NGC和XBOX同样有份。次世代商场向读者展开邮购的NGC记忆卡，包含高达16M的超容量版本，其最大特色，就是价格相当实在，但使用效果却与原装卡完全一样，做工比较细致，公差也非常好，电软早期展开评估时，使用的是4M版本（59格）。NGC用户则不妨选择超容量的16M版本，价格仅比8M的贵点有限，却远远低于原装卡。

回到XBOX。黑色巨无霸内置硬盘，5万格记忆分区何需记忆卡？但对于专业一点的XB玩家来说，如果经常和朋友对战交流，那便少不了随身携带一块记录卡了——微软在设计时就有所考虑，因此随机发卖了售价高达180元的8MB记忆卡（与PS2标配卡容量相同），且国内相当少见。而商城中邮购的XB记忆卡，则一举解决了价格和购买两道难题。

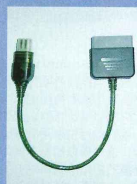


1.比原装卡大了一点点。:)呵呵
2.使用上与原装无异。
3.XBOX的502格可存放十余个游戏。

XBOX记忆卡，很像DC的感觉

震动！PS2-XB手柄转接器二代




仿原装材质，超精工，与XBOX本体同色系。

真正的好东西往往并不引人注意。此项制品的发明令人感动——用PS2手柄在XBOX游戏中震动的感觉妙不可言——打DOA3时天语特意对比了XBOX原配柄的震感，诸如强度和频率，以及类比摇杆的功能，透过转接器基本可以在PS2手柄中实现。说实话XBOX的手柄也算是中规中矩，打FPS是最妙，玩RAC也不错；而PS2手柄与XB手柄多少有些类似，只是十字键的位置更加合理化，适合打一些格斗游戏或是RPG，尤其是打GGB时真是无与伦比的畅快。有了这个转接器和PS2手柄，今后XBOX推出若要GUNGRIFFON系列作品，就什么都不怕了……天语泪荐。

天语实战测试，强力推荐。




1.玩DOA3，根本感觉不出是用PS2手柄玩XBOX。

2.转接器接驳PS2手柄时的样子。

PS2纵置托架

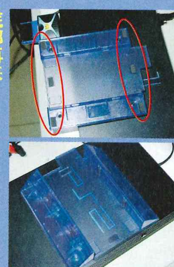
PS2已经在国内普及，但天语真的不知道这纵置托架是否也跟着普及了呢？（爆笑）这里首先提醒大家一点，其实PS2无论横置还是纵置，均不存在"影响光头读盘"这样一种说法。如何放置PS2，完全看各位玩家的台面空间大小，以及个人喜好了——纵置的好处就是省地儿，新颖别致，显得PS2很苗条。那么次世代商城中准备了超劲爆的蓝透纵置托架，就可以满足一部分玩家的需求。该托架十分稳定，嵌有多个防划橡胶垫，对立置的PS2来说，安全可靠。



两侧各有两个软垫。



你说酷不酷！



底部再来六个软垫！

安全可靠，公差非常好。

科普园地

硬件严拷室

无线收发

GBASP音视频无线收发器

制造公司：圣嘉电子
联系电话：020－81291742
参考价格：250元（普及版）
450元（高级版） 550元（专业版）
http://www.xinga.com.cn

各位好。SP音视频收发器乃是全球流行的器材，圣嘉制品细分为专业版、高级版、普及版三款。天语此处复试的是带有全套功能的专业版。高级版与专业版的区别仅在于发送器上少了一个摄像头，（普及版无发送器，可将GBA变成一台显示器，外接各种音视频器材如游戏机）。

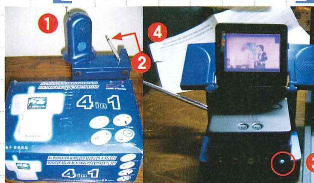


天语打电脑 看电视两不误！

图示说明

1、无线信号发送器（蓝牙2400MHz）
2、GBASP接收端（含AV音视频端子）
3、具备流行蓝色电源指示灯
4、英文说明书

外观视图



外包装和一纸说明书基本上全是英文，看来又是进口制品。

注意 用法及耗电



1、若要实现影音信号无线收发，应将发送器和SP接收端的频率开关皆定在WIRELESS RECEIVE位置。

2、若要实现实时监控，应将发送器的频率开关定在AV MONITOR，而接收器仍然是WIRELESS RECEIVE位置。

3、若要实现音视频有线输入，只要将接收端定在AV DISPLAY即可。

4、菜单操作为：L/R控制音量增减，A/B可调出CONTRAST（对比度）、BRIGHT（亮度）、HUE（色调）等子菜单并用L/R调节。全数字控制。

5、专业版的器材对电池要求比较高，因为只附送了一只5V变压器，我们只能将它用在信号发送端，而在SP接收端使用电池。要特别注意的是，电池容量一定要足够大，最好是单节2000MA的四节充电电池，而不要使用通常的碱性干电池。或者，我们应该为接收端配置一个同样的5V变压器。经天语实际测试并了解，确认电力不足最易影响信号收发，并已建议厂家送两只变压器（影响便携性？）。

6、天语使用的是电视遥控器和飞利浦HQ20剃须刀中的旧南孚电池，每节电池的电量最多只在30%。所以才造成开始测试时效果很好，而半小时后测试完毕用三星像机拍摄动画时自动熄火的情况——足见一定要保证电力供应。

详情见http://www.guofu.com/lee/13/rabbish/gs18.mov。

发生这种情况之后（片中电视上的白条为MUTE静音提示），天语取出电池，结果HQ20超怠速运转，RC几乎不灵……（汗）

画质很高，色彩均匀，声音明亮



图片中的测试距离是十米

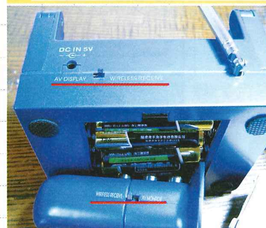
测试结果

易上手度 ●●●●○	信号稳定 ●●●●○	核心功能 ●●●●●
制造工艺 ●●●●○	耗电体贴 ●●●◐○	包装安全 ●●●●○

电软力荐

本品适合哪些玩家？

GBASP发烧友必备之极度新鲜实用器材



不同频率对应不同功能，详情请见左侧注意事项。

普及版邮购情报请见本期P84－85次世代商城

[优点]神奇有趣

●专业版带蓝牙2.4G无线监控
●高级版带影音信号无线收发
●普及版带影音信号有线输入
●功能神奇，科技含量非常高
●大幅强化GBASP的实用功能
●丰富了掌机玩家的课余生活

实战报告

专业版制品包括了普及版和高级版的全部功能，也就是4合1——实时无线监控、影音信号无线收发、音视频有线输入、电视信号中继。此番天语重点测试了实时无线监控和影音信号无线收发功能，结果令人相当满意（这两个功能都是直接透过GBASP的屏幕来实现，非常有趣）。而“音视频有线输入”功能，是将GBA屏幕充当电视来用，可外接各种AV设备比如游戏机或影碟机，一举解决“没有电视”的烦恼；而“电视信号中继”功能，则可实现“当一间屋用电视播放DVD大片，通过信号收发，可以把DVD影片画面转到另一间屋的电视上同步观看”，或是“将实时监控画面，反应到另一间屋的电视中”，这就确保了舒适和安全两方面。以上所有功能，标称信号收发有效距离为50米。



实战对比 画质不俗

文BY：天师

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 春季特价促销活动火热进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010－64472177

每张汇单邮费一律10元！

2元可以当12元用!!




●出口日本的龙猫手机挂饰，做工精致，品质一流

从即日起至2004年3月31日（以邮戳日期为准），凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者（邮资10元除外），再加2元即可购得价值12元的出口日本原版“龙猫”手机感应挂饰一款（17款中随机一款），机会难得，赶快抓紧吧。

注：新年“1元钱买CD包”活动已截止，请勿再加一元。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

特别推荐

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236　特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

新品上市

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

特别推荐

智能电子分插
编号：1225　价格：65元



特别推荐

●四组AV＋两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



特别推荐

●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

XB 8MB记忆卡
编号：1090　价格：79元



●502格标准8MB容量

16M NGC记忆卡
编号：1089　价格：59元



●236格容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135　价格：59元



●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

PS2光纤线
编号：1157　价格：39元



●可大幅提高PS2音频输出效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



特别推荐

●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



特别推荐

●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



特别推荐

●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱＋风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



特别推荐

PS2垂直座
编号：2068　特价：15元



特价促销

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X－2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X－2笔记本
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X－2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具● 40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

龙珠战士棋座十八件组
编号：4015　价格：129元



●塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备

龙珠Q版人物水晶球球座十件组
特别推荐

编号：4228　价格：45元



超卡瓦依！

●塑胶材质，平均高约6cm

火影忍者超大挂饰三件组
编号：4059　价格：30元



●塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



特别推荐

●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号：4172　价格：15元



我要铜锣烧！

●高约13cm，可存取硬币

名侦探柯南Q版玩偶A款
编号：4138　价格：25元



犯人就是你！

●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶B款
编号：4149　价格：25元



足球小将柯南？

●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶C款
编号：4150　价格：25元



偶是工藤，不是毛利

●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶D款
编号：4161　价格：25元



怪盗基德参上！

●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶A款
编号：4105　价格：25元



路飞

●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶B款
编号：4116　价格：25元



桑吉

●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶C款
编号：4127　价格：25元



索罗

●高约13cm，头部可动

海贼王香味衣形挂饰五件组
编号：4194　价格：39元



●带吸盘和香味●软胶材质

头文字D驾舱手机座
编号：4206　价格：19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号：4217　价格：19元



不含手机哟！

●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

棋魂角色手机挂饰四件组
编号：4037　价格：19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

全职猎人手机挂饰五件组
编号：4026　价格：24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

火影忍者手机挂饰七件组
编号：4273　价格：35元

新品上市



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

美少女战士超大挂饰六件组
特别推荐

编号：4251　价格：48元



●塑胶材质，平均高约10cm，带钥匙扣。

●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮。

●代替月亮惩罚你！童年回忆中五名水手战士与妖艳的黑月亮如今炙手可得。

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号：4183　价格：19元



黑猫吉吉和它的情人！

●出口日本原版，做工精巧

阿童木手机挂饰三件组
编号：4239　价格：29元



阿童木两款，小兰一款！

●出口日本原版，做工精巧

网球王子手机挂饰五件组
编号：4284　价格：59元

新品上市



●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

龙猫场景相架A、B、C款
每款特价：99元

龙猫BUS、六月小梅与龙猫、小梅追逐龙猫

编号：4071　编号：4082　编号：4093



●出口日本原版●附2004年历，高约18cm，透明相框可换相片

名侦探柯南可动玩偶
编号：4262

特别推荐

市场价：~~210元~~

特价：149元





●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

猫的报恩手机挂饰六件组
特价：59元

编号：4295

新品上市



●出口日本原版，造型生动可爱，一套六件，做工精致小巧

千与千寻万年历
编号：4307

特别推荐

市场价：~~160元~~

特价：99元



●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪！饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手！

●高约10cm

特价限量抢购中！

★ 编号为4240的樱大战第三幕扭蛋已售完，请勿再汇款邮购！！

秘技天地

秘 Top Secret

“穷则变，变则通，通则久！”这句话非常有道理！自本期始，秘技天地栏目将立足于实用性和丰富性，为大家尽量多，而且尽量好地介绍游戏相关秘技。并希望读者们踊跃来稿，为我们提供大家自己发现的有趣并且使用的游戏秘技和金手指！希望这个栏目通过我们共同的努力，能为更多的玩家提供方便，给大家带来更多的游戏乐趣！

栏目主持/责编 龙哥

DC 格兰帝亚2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:3

※第一次与主角的哥哥战斗取胜法

第一次与主角的哥哥战斗时，按照正常情况的话主角会被击败，不过也不是不能赢的。方法就是在战斗前将战斗物品买满。（就是攻击用的物品，其中有1个对主角哥哥攻击特高。由于2年没玩都忘了，大家回去自己试一下）买好道具后，在战斗时让女主角使用该技能，（叫什么名字忘了，就是可以使敌人麻痹的那个，击中主角的哥哥后他就不会反击啦）之后疯狂地使用道具进行攻击就行。我打了大概1小时才将其打死，不过打死后对剧情毫无影响，虽然是主角赢了，不过剧情还是主角被他的哥哥所击败。

龙哥点评：该秘技属鸡肋作品，虽无太多实用意义，却也富挑战精神。

DC 再生侠

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:6

※使用隐藏角色

选人时将光标直接移动到普通的火焰人处然后按住L1、R1后选出的就是BOSS啦，超玩赖的角色！一套小连续技就能轻易要人命！这个秘技是当时和朋友抢手柄时突然选出来的！

龙哥点评：绝对的热门力作。既然此秘技为妙手偶得，那我们就全力推荐。

GC 马里奥赛车

●游戏推荐度:9 ●秘技实用度:4

※提高机动性

在驾驶期间，一直按住“R”键可以提高赛车的机动性，使拐弯时更加容易，但是速度会有微妙的减小。

※小型火箭炮

在施行以上操作时拐弯，一直拐上大概1.5秒时再恢复直线运行（不要松开“R”键）后，会发出蓝色的火箭加速，但时间和威力都不及红色的。 ——北京 穆飞

龙哥点评：关于这个游戏的秘技已经介绍很多了，以上这条实属小技巧，可能不算新鲜，但对初玩者确有教育意义。

PS2 NBA LIVE 2004

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:8

※得到隐藏球鞋

在游戏主菜单选择MY NBA LIVE，然后选择NBA CODES，之后输入以下密码，就能得到一些隐藏的NIKE球鞋(鞋的名字：密码)

AIR FOAMPOSITE：0P5465UX12(注意，第一个数字是零)
BLAZER：W3R57U9NB2(华莱士的鞋子)
NIKE SHOX VC3：SDFH764FJU(卡特的新款)
JORDAN 3：G9845HJ8F4(上帝的鞋子)
AIR FLIGHT89：63RBVC7423(经典复古)
ZOOM GENERATION：23LBJNUMB1(状元秀JAMES的鞋子)
JORDAN 11：A2S35TH7H6 HG76HN765S(两双上帝之脚)
AIR HYPERFLIGHT：14TGU7DEWC(街舞风雷第一代) ——湖北 朱烨

龙哥点评：实在感叹游戏细致入微的设计，看到这样一条有趣的秘技，自然要拿出来与喜欢篮球鞋的朋友们分享。

PS2 龙珠Z2

●游戏推荐度:9 ●秘技实用度:8

※部分隐藏人物出现条件

乐平：在第1话以天津饭打倒那巴
那巴：在第1话以贝吉塔打倒那巴
拉蒂滋：在第1话以悟空打倒拉蒂滋
贝吉塔：在第3话以悟空打倒贝吉塔
利库姆：在第3话以悟空打倒利库姆
基纽：在第3话以贝吉塔打倒基纽
弗利萨：在第3以悟空打倒弗利萨
特南克斯(长大)：在第3话以特南克斯(小孩)打倒贝吉塔
20号：在第4话以悟空打倒20号
16号：在第4话以悟空打倒16号
17号：在第4话以短笛打倒17号
18号：在第4话以小林打倒18号
沙鲁： 在第4话以悟空打倒沙鲁
赛亚超人：在第 4话以悟饭打倒沙鲁
界王神： 在第5话以悟空打倒界王神
撒旦先生：在第 6话以赛亚超人打倒胖布欧
比迪丽：在第8话以撒旦先生打倒悟饭布欧——让悟饭被邪恶布欧打倒就会被吸收掉
少年悟饭：在第9话以悟饭打倒沙鲁

——北京 尹铮

龙哥点评：风头正劲的漫画改编作。集齐隐藏人物是我们

传统秘技V.

支持传统秘技



XB 指环王3王者归来

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:8

首先进入战斗，按下START暂停，同时按住L、R键不放这时就可以顺序输入：

※体力回复 XXBB
※一直保持气满状态 B下YA
※一直处于破坏中?[好像是杀敌数倍增] Y上Y
※等级上升自动增加技能 上下YX
※无限投掷物 XX下B
※刀枪不入 XBX上
※用不同颜色宣示敌我双方 下B上X

S无敌金手指

龙哥点评：热门电影不等于经典游戏，但绝对是引人的大作。秘技很实用。



最终幻想X-2国际版

●游戏推荐度：8 ●金手指实用度：7

※必须码

EC8783CC 1424D9AC



就喜欢金手指

9C8BC5F4 3853089C

9C8BC520 3853089C

※GIL999999999

1CA2C090 1DBC9E0C

龙哥点评：顶级制作的翻炒，依旧魅力难挡。此金手指仅助通关，别无他趣。



海贼王-伟大的战斗3

●游戏推荐度：6 ●金手指实用度：7

※M

F01001C0 00128ACB

※游戏时间0

01E3B490 00000000

21E3B494 00000000

※游戏时间9999小时

01E3B490 00000000

21E3B494 0000270F

※最高难度出现

01E3B4B8 00000001

※全部对战舞台

01E3B4BC 0000007F

※全部画廊&隐藏人物

21E3B4C4 FFFFFFFF

11E3B4C8 0000FFFF

※全部卡片收集

21E3B4FC FFFFFFFF

11E3B500 0000FFFF

※全部隐藏人物服装

41E3B504 00100010

0000FFFF 00000000

龙哥点评：深度发掘游戏要素的金手指，完成度固然重要，乐趣亦不可丢。



鬼武者3

●游戏推荐度：9 ●？？推荐度：？

※Game Master 8

在游戏中按F12到GM8介面，选"记忆体编辑"，在"记忆体位置"处输入0089B000之类的位置，就可以进行相应位置的编辑了，编辑好后按"回到游戏"，即生效了。

FPE2001 在游戏中按*，在到"编辑"里面改。 别的工具与此类似

※最强剑+三圣剑+最强甲+弓+枪+无限弹箭+反鬼小太刀+苦奈99

0089B000 80 00 80 00 80 00 80 00 02 02 02 02 02 02 00 00

0089B040 FF FF FF FF FF FF FF FF 10 FF 00 10 14 FF 00 30

0089B050 60 FF 00 01 11 FF 00 30 12 FF 00 30 13 FF 00 30

0089B060 1B FF 00 00 1C FF 00 00 1D FF 00 30 15 FF 00 30

0089B070 17 FF 00 30 18 FF 00 30 16 FF 00 30 19 FF 00 30

0089B080 1A FF 00 30 1E 63 00 10 1F FF 00 10 20 FF 00 30

※鬼武者物品内存修改(?? 为63以内的数目)

008713A0 00 00 00 00 00 00 00 00 01 ?? 00 30 02 ?? 00 30

※药草 丸药

008713B0 03 ?? 00 30 04 ?? 00 30 05 ?? 00 30 06 ?? 00 30

※替身木牌吸阵符 力石鬼石

008713C0 07 ?? 00 30 30 01 00 30 31 01 00 30 32 FF 00 30

※莹石红色锁匙 蓝色锁匙 绿色锁匙

008713D0 33 FF 00 10 4F FF 00 30 42 FF 00 30 40 FF 00 30

※忍具 千里眼 魂传之数珠绳梯

008713E0 41 FF 00 30 43 FF 00 30 44 FF 00 30 45 FF 00 30

※木梯 净化钟 地狱门之键武神刀

008713F0 46 FF 00 30 47 FF 00 30 48 FF 00 30 49 FF 00 30

※像之头 纹右碎片 纹左碎片 齿轮

00871400 4A FF 00 30 4B FF 00 30 4C FF 00 30 4D FF 00 30

※金割符 银割符 破魔弓 镝矢

00871410 4E FF 00 30 50 FF 00 30

※破魔箭 毗沙门之笛 需要锁住的值：

生命值：最大248 0089C128

雷鬼力：最大248 0089B1DA

火鬼力：最大248 0089B1DC

风鬼力：最大248 0089B1DE

※魂值：

0089B024

0089B020

※杀人数：

0089B1E0

用最强模式时，鬼力都是无限的，不知道怎么改，再就是某些特殊物品，不知道为什么有的能直接用，而有的不能直接用。

一闪：敌人出招快打到时出招。

避一闪：按住S，敌人出招快打到时按左或右避开它的攻击后出招。

弹一闪：敌人出招后按D防守，打到后会因武器相撞出现黄光，出招！

都是时间上的把握，闪得好，一次可以杀到4个敌人。大怪也一次闪死。但BOSS就没有闪出来过……

※枫的闪可能就是割喉技：

按住上，S+F 一般是前冲，近敌身后为前翻，前翻到敌身后按上+S+F为割喉，遇大怪时是后推倒刺死。

枫的另一个技巧是后翻：S+下，避敌攻击用。

龙哥点评：偶然见到这么一条最新秘技！但不知Game Master 8是什么东西？鬼武者3是当前最热的作品，官方秘技在以后会陆续刊登，现在先登这条凑合着吧。（苦笑！）



秘技征集中

凡有秘技欲与众人分享者，请来信至：北京安外邮局75信箱 秘技天地栏目(收) 100011

iQue堂 神游机大攻略

(接上期)

■特约作者/北京狗狗

塞尔达传说·时光之笛

全球唯一双满分游戏系列 FAMITSU评价
塞尔达传说-时光之笛

机种:神游机 类型:动作RPG
厂商:任天堂·iQue 价格:48元

时光之笛发售已有一段时间，大家也烧来玩过了吧，是不是觉得很震撼呢？完美的系统、出色的操作感、舒服到极致的运镜，仿佛真正的世界就在你面前一般。本文将抛开攻略，把时光之笛在通关之外的一些要素进行讲解， 希望大家能喜欢。为了方便，使用了模拟器的截图，望大家能够原谅，有任何不明白的地方可联络stefanzhao@hotmail.com。



本文大体分为以下几部分:

1：36颗心之碎片的收集
2：100个金蜘蛛骷髅碎片的收集
3：时之笛的所有面具
4：全部6处大精灵泉的位置及作用
5：全部小精灵泉的位置
6：时之笛最强剑的获得
7：所有武器升级一览
8：在过关时最容易遇到的问题
9：总结

地点17 gerudo_valley,这里可以取得4个金蜘蛛的遗骸。



第一个：捉到鸡后，来到桥上向右转，降落到图中红色标记所示的平台，然后转身会看到一个奶牛，一个人，他们的旁边就是软土，种虫子在软土里面，就会有金蜘蛛出现,用刀杀死后即可取得金蜘蛛的遗骸。条件：童年、虫子、鸡、时间限定为白天。

第二个：一进入这里会看到一个小瀑布，如果时间是黑夜，你会在瀑布的最上方看到这个金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖打死它，再用回旋镖拿回即可。条件：童年、回旋镖和弹弓、时间必须是黑夜。

第三个：成年的时候在黑夜来到这里，会在帐篷的后面发现这个金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。

第四个：成年的时候在黑夜来到这里，位于帐篷的对面有一个石柱和横梁，在石柱靠近石头的一侧可以发现这个金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



地点18 gerudo_fortress，在这里可以取得2个金蜘蛛的遗骸。

第一个：从牢房里用锁链钩射木板来到窗口后，跳到第二层，然后进入二层的入口，一路到达牢房的屋顶，就可以在屋顶的边缘用锁链钩射宝箱，把自己拉到宝箱处，再来到图中位置1所示的地方就会看到

以上游戏画面截取自N64版，在译名上与IQUE版可能略有出入，请读者见谅。

红色箭头下的金蜘蛛。用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



第二个：在黑夜的时候来到这里的骑马射箭场，进入后往左走（也就是地图的北方），就会在路的尽头的靶子上发现这个金蜘蛛。用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



地点 19 haunted_wasteland，在沙漠里可以取得一个金蜘蛛的遗骸。

顺着旗子一直来到沙漠中的小堡垒，进入堡垒后就会在墙上发现这个金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得其遗骸。条件：成年、锁链钩、没有时间的限制，白天和黑夜都可以取得。



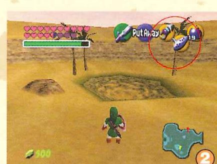
地点 20 desert_colossus，巨大的邪神像。在这里可以取得3个金蜘蛛的遗骸。



第一个：童年的时候在魂之神殿门口的软土里种植虫子即可使这个金蜘蛛出现，用到直接砍死后获得金蜘蛛的遗骸。条件：童年、虫子、时间没有限制。

第二个：夜晚的时候来到魂之神殿南侧（依照地图方位）的干枯的水坑，会发现3棵椰子树，金蜘蛛就在靠近魂之神殿的那棵椰子树上，





用锁链钩杀死后取得金蜘蛛的遗骸。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



第三个：童年的时候在魂之神殿入口附近的软土里面种植一颗种子，等成年的时候，在夜晚搭乘长成的叶子来到比较小的土堆上，就会发现第三个金蜘蛛，直接用刀砍死后取得遗骸。条件：成年、童年时在软土里面种植种子、时间必须是黑夜。

地点 21 inside_the_deku_tree，大树迷宫。在这里可以取得4个金蜘蛛的遗骸。

第一个：位于迷宫第三层的取得指南针的房间，位置如图，第一次进入迷宫即可取得，当然，以后任何时候来这迷宫都可以取得。取得条件：童年、不需要任何道具、白天黑夜均可。



第二个：位于迷宫地下一层的地图右上角的房间，位置如图，用弹弓杀死后从台阶上跳过去并在最高点出刀即可获得。取得条件：童年、不需要任何道具、白天黑夜均可，如果用回旋标的话更容易取得。



第三个：位于迷宫地下一层的地图右上角的房间，位置如图，用弹弓杀死后从藤蔓上爬上去即可取得。取得条件：童年、不需要任何道具、白天黑夜均可，如果用回旋标的话更容易取得。



第四个：这个位于迷宫地下一层西北角的房间，这个房间的位置见地图，这房间有2个可以用火烧坏的蜘蛛网，其中有一个蜘蛛网的后面是一个杀死后可以获得木棒的那种敌人，杀死它，再用炸弹炸坏它身后的墙，就会出现一个门，进入门后来到一个小房间，里面就是这个迷宫里面的最后一个金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖打死后，再用回旋镖拿回遗骸。条件：童年、弹弓、炸弹、回旋镖、白天或者黑夜均可，不限时间。




地点 22 dodongo's_cavern，取得火之圣石的迷宫。在这个迷宫里可以取得5个金蜘蛛的遗骸。

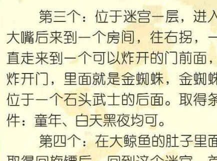
第一个：位于迷宫2层左上角的位置，当你进入一个需要炸弹花引爆很多炸弹花来把一个楼梯炸出来的房间之后，你炸出楼梯，然后爬上楼梯来到2层，在藤蔓上你会看见这个金蜘蛛。取得条件：童年、弹弓、白天黑夜均可。




第二个：位于迷宫的一层，它位于进入大迷宫后的右手边的洞穴里，进入该洞穴后，你会看见很多迷你化的关底，他们被打死后会爆炸，你可以引他们图2中所示的位置把门炸开，也可以取得炸弹包后自己用炸弹把门炸开，炸开门后进入到里面的房间，就可以看见金蜘蛛，杀死后你会发现遗骸的高度有点高，够不到，而这个时候你又没有回旋标，不过没关系，用“Z”键锁定后，拔出刀来跳砍即可拿到。当然，也可以等拿到回旋标之后再回来拿。取得条件：童年、回旋标（有无均可）、白天黑夜均可。





第三个：位于迷宫一层，进入大嘴后来到一个房间，往右拐，一直走来到一个可以炸开的门前面，炸开门，里面就是金蜘蛛，金蜘蛛位于一个石头武士的后面。取得条件：童年、白天黑夜均可。

第四个：在大鲸鱼的肚子里面取得回旋镖后，回到这个迷宫，首





先来到中央的有激光守卫的平台上，再跳到平台东侧可以上升到2层的柱子上，并来到2层，然后按照图中的路线行进，一直来到用炸弹花炸出台阶的那个房间，由于是绕过来的所以这个平台没有下降，从平台西面的藤蔓爬上去就可以来到金蜘蛛的面前了，用弹弓或者回旋镖杀死金蜘蛛后，再用回旋镖拿回遗骸。条件：童年、回旋镖或者附加弹弓、时间没有限制。




第五个：成年的时候来到dodongo's_cavern，进入大厅以后再进入地图东侧的房间，这个房间的特征就是有很多会自爆的小怪物从地底下钻出来。来到图中所示的位置，会看见第五个金蜘蛛，同时小精灵也会变绿并且飞到金蜘蛛所在的平台，这个时候吹稻草人之歌，稻草人就会在上方的平台出现，用锁链钩上去即可来到金蜘蛛的面前，直接用刀砍死即可取得金蜘蛛的遗骸。条件：成年、锁链钩、稻草人之歌、时间没有限制。




地点 23 inside_jabu_jabu's_belly，大鲸鱼的肚子里面。在大鲸鱼的肚子里面一共可以取得4个金蜘蛛的遗骸。

第一个：位于B1，也就是地下一层，在这个屋子里，有一个开关用来控制水位的高低，你踩上去那个开关，水位就会升高，这个屋子里面的金蜘蛛就位于水池侧面的藤蔓墙壁上，上面还有一个洞进去里面可以




取得具有回复作用的粉红精灵，具体位置见图。条件：童年、弹弓或者回旋镖、时间不限，白天黑夜均可以取得。



第二个：位于B1，也就是地下一层，层数和刚才的第一个是一样的，但是屋子是不同的，首先你要从一层的原来有绿色柱子的那个坑跳下去，如图，这样你就来到了地下一层，你可以看见金蜘蛛就在距离你很近的地方。你用弹弓射死它，再用回旋镖把金蜘蛛的遗骸取回来。条件：童年、弹弓和回旋镖、时间不限，白天黑夜均可以取得

第三个：很简单，就位于第二个的旁边，很容易取得，其余一切同第二个。条件：童年、弹弓和回旋镖、时间不限，白天黑夜均可以取得。



第四个：这个位于进入关底boss之前的那个房间里，位置在1F，就位于图中所示的长有藤蔓的墙上，很容易就能发现的，用弹弓或回旋镖打死后，爬藤蔓上去就可以取得了。条件：童年、弹弓或者回旋镖、时间不限，白天黑夜均可以取得。

地点 24 forest_temple，在森林的神殿里面一共可以取得5个金蜘蛛的遗骸。

第一个：这个位于森林神殿第一层最开始你进入的房间里面，这个房间里面会有两只狼来攻击你，你进入这个屋子以后，会看见图中所示的右边的墙上有藤蔓（红色标记处），顺着这个藤蔓爬上去就会看到金蜘蛛，你首先爬上位置1所示的木头平台，再在平台上用锁链钩杀死位置2处的金蜘蛛即可。条件：成年、锁链钩、时间不限。



第二个：这个金蜘蛛位于一层有四个火炬的大厅里面。在大厅最北边的门的右侧的墙壁上可以发现这个金蜘蛛，还使用锁链钩杀死后取得其遗骸。条件：成年、锁链钩、时间不限。



第二个：这个金蜘蛛位于一层有四个火炬的大厅里面。在大厅最北边的门的右侧的墙壁上可以发现这个金蜘蛛，还使用锁链钩杀死后取得其遗骸。条件：成年、锁链钩、时间不限。









第三个：这个和第四个如果你没有加长锁链钩的话，取得的方法都很复杂。推荐取得长锁链钩以后再来这里取得这两个金蜘蛛的遗骸。

短锁链钩：这个金蜘蛛位于东北角的庭院里面。你会发现使用短锁链钩是够不到它的，没有办法，只能绕路过去了，我们的目的地就是金蜘蛛上方的那个平台。回到大厅，进入大厅西边的门，在旋转通道扭曲的时候通过（门口眼睛睁开的状态），一路来到第二个可以扭曲的长廊，如果长廊不扭曲，那么通过笔直长廊来到通过火焰射箭把墙上的冻住的石头眼化开的地段，再使第二段扭曲长廊处于扭曲的状态，返回跳下长廊之前的屋子的地洞里，就会来到一个铺着黑白地砖的房间，进入房间图中所示的通道，即可来到庭院的平台上，顺着平台的边缘翻下去，就会来到金蜘蛛的下方的平台上，这下距离就近了，使用锁链钩，杀死后取得金蜘蛛的遗骸。条件：成年、短锁链钩、时间不限。

长锁链钩：来到庭院里，直接使用锁链钩，即可杀死后取得。条件：成年、长锁链钩、时间不限。

[未完待续]













WORLD SOCCER

Winning Eleven® INTERNATIONAL



世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.2.19
	类型：SPG	价格：6980日元 其他：——

■文/完全实况攻略组　编排/宇部

国际版与前作的对比

1：取用DVD-ROM媒体使读盘速度有所改善，背景音乐比前作更富动感。

2：《WE7I》比《WE7》增加了不少全新的动作。如：凌空射门、球员犯规后会拉起被放倒的对手、进球庆祝动作、球员被侵犯而失去平衡的动作，守门员防高空球的动作等等。

3：皮球的运行更真实。如：长传的弧度、皮球受不同方向同时撞击后的不规律走向等等。

4：更注重整体的攻防战。在WE7I中，由于盘带过人很难再像WE7那样利用速度强行突破，因此其难度增加不少，再加上传球精度的提高和速度的提升都使得我们应更重视建立在整体配合上的战术打法。而进攻球员反越位AI的追加，使我们对整个后防线的越位陷阱和拖后防线战术提出了更高的要求。

5：拼抢空前激烈。本作的身体对抗程度比系列作都要激烈得多，尤其体现在电脑AI控制的球员的争抢，由此使我们经常可看到赛场上出现人仰马翻的场面。

6：射门被全面强化！远射威力实现，即使球员能力不强在禁区外的射门也不难射偏；头球的作用也被大幅强化，攻门时顶出的皮球速度很快，可预知头球破门将成为很多玩家本作的重要得分手段！

7：判罚原则的合理化。前作手球出现频率过高，使广大玩家怨声载道，而本作手球判定的修正使其出现率降到了一个较合理的水平；有利原则的判罚更符合现实情况，只要进攻方被犯规后而皮球也被夺去的，裁判都会吹停比赛，而将发球权重新交回给进攻方；更严厉的吹罚制度，使恶意的侧面和背后铲球都会被亮出红牌。



—新追加的射门动作之一——凌空侧身脚背大力抽射！

非实名球队名单资料

■ドイツ－GERMANY－德国　（非实名）

游戏中日名	真实日名	真实英文/中文名字	背名	背号	容貌
GK					
カルム	オリバー・カーン	Oliver Rolf KAHN/卡恩	KAHN	1	30
レーヤヌ	イエンス・レーマン	Jens LEHMANN/莱曼	LEHMANN	12	45
DF					
フルドリツエ	アルネ・フリードリヒ	Arne FRIEDRICH/弗里德里希	FRIEDRICH	2	44
ヴェナルツ	クリスチャン・ヴェルンス	Christian WOERNS/沃恩斯	WOERNS	4	47
ナム	トビアス・ラウ	Tobias RAU/劳	RAU	3	16
ヒヌツエル	アンドレアス・ヒンケル	Andreas HINKEL/辛克尔	HINKEL	7	41
バソマム	フランク・バウマン	Frank BAUMANN/鲍曼	BAUMANN	6	42
レルナ	マルコ・レーマー	Marko REHMER/雷默	REHMER	14	
メシセソガー	クリストフ・メツエルダー	Christophe METZELDER/梅茨德尔	METZELDER	19	39
ノドコリー	イエンス・ノヴォトニー	Jens NOWOTNY/诺沃特尼	NOWOTNY	23	
MF					
ラネドイ	カルシュテン・ラメロウ	Carsten RAMELOW/拉梅洛	RAMELOW	5	40
バノッツ	ミヒャエル・バラック	Michael BALLACK/巴拉克	BALLACK	13	32
スマイダー	ベルント・シュナイダー	Bernd SCHNEIDER/施奈德	SCHNEIDER	10	46
フリーズム	トルステン・フリンクス	Torsten FRINGS/弗林斯	FRINGS	20	15
ケイクー	セバスチャン・ケール	Sebastian KEHL/凯尔	KEHL	8	
イルマース	イエンス・イエレミース	Jens JEREMIES/杰里梅斯	JEREMIES	21	35
ダミツラー	セバスチャン・ダイスラー	Sebastian DEISLER/代斯勒	DEISLER	22	33
ベラ	ヨルグ・ベーメ	Joerg BOEHME/伯默	BOEHME	15	
FW					
ポヅッチエ	フレディ・ボビッチ	Fredi BOBIC/博比奇	B O B I C	9	
クノリー	ケビン・クーラニィ	Kevin KURANYI/库兰伊	KURANYI	17	
クノーダ	ミロスラフ・クローゼ	Miroslav KLOSE/克洛斯	KLOSE	11	38
フラソダー	パウル・フライアー	Paul FREIER/弗赖尔	FREIER	16	
ノイブエ	オリバー・ノイヴィル	Oliver NEUVILLE/诺伊维尔	NEUVILLE	18	37

■オランダ－NETHERLANDS－荷兰（非实名）

游戏中日名	真实日名	真实英文/中文名字	背名	背号	容貌
		GK			
ファン・ゼル・ハール	エドウィン・ファン・デルサール	Edwin VAN DER SAR/范德萨	VAN DER SAR	1	157
バレルモルス	サンダー・ウェステルフェルト	Sander WESTERVELD/韦斯特维德	WESTERVELD	16	
		DF			
チユタウ	ヤープ・スタム	Jaap STAM/斯塔姆	S T A M	3	158
フランク・デ・ムール	フランク・デ・ブール	Frank DE BOER/弗兰克・德波尔	F. DE BOER	4	161
ライギナー	ミハエル・レイツィハー	Michael REIZIGER/雷齐格	R E I Z I G E R	2	36
ウーリマー	アンドレ・オーイエル	Andre OOIJER/奥伊耶尔	OOIJER	15	
ファン・ブロックオースト	ファン・ブロンクホルスト	Giovanni VAN BRONCKHORST/范布隆奎斯特	BRONCKHORST	20	34
		MF			
ホフー	フィリップ・コクー	Phillip COCU/科库	C O C U	5	159
ファン・ボックル	マルク・ファン・ボメル	Mark VAN BOMMEL/范博梅尔	VAN BOMMEL	8	166
ターリット	エドハー・ダービッツ	Edgar DAVIDS/戴维斯	D A V I D S	6	18
ファン・ゼル・ガールト	ラファエル・ファン・デルファールト	Rafael VAN DER VAART/范德法特	VAN DER VAART	10	169
ボフケルト	ポール・ボスフェルト	Paul BOSVELT/博斯维尔特	B O S V E L T	13	165
スマイネル	ウェスレイ・スナイダー	Wesley SNEIJDER/斯内德	SNEIJDER	22	
セーノルク	クラレンス・セードルフ	Clarence SEEDORF/西多夫	S E E D O R F	23	20
		FW			
ゼルゲン	ボウデウィン・ゼンデン	Boudewijn ZENDEN/岑登	Z E N D E N	18	170
ファン・ゼル・メイド	アンディ・ファン・デルメイデ	Andy VAN DER MEYDE/范德梅德	VAN DER MEYDE	7	168
クライバード	パトリック・クライフェルト	Patrick KLUIVERT/克鲁伊维特	K L U I V E R T	9	19
ファン・ミステルローム	ルート・ファン・ニステルローイ	Ruud VAN NISTELROOY/范尼斯特鲁伊	v.NISTELROOY	21	163
ハッセウパリンク	ジミー・フロイト・ハッセルバインク	Jimmy Floyd HASSELBAINK/哈塞尔巴因克	HASSELBAINK	19	17
ファン・オーイドルク	ピエール・ファン・ホーイドンク	Pierre VAN HOOIJDONK/范霍伊东克	VAN HOOIJDONK	17	35
マハーリ	ロイ・マカーイ	Roy Rudolphus Anton MAKAAY/马凯	M A K A A Y	12	164
オーヘムナルス	マルク・オフェルマウス	Marc OVERMARS/奥维马斯	O V E R M A R S	11	160
ロツケル	アリイェン・ロッベン	Arjen ROBBEN/罗本	ROBBEN	14	167

■チェコ　CZECH　捷克（非实名）

游戏中日名	真实日名	真实英文/中文名字	背名	背号	容貌
		GK			
チエモ	ペトル・チエヒ	Petr CECH/切赫	CECH	1	
ブナテク	ヤロミール・ブラジェク	Jaromir BLAZEK/巴锡	BLAZEK	16	
キルムギー	アントニン・キンスキー	Antonin KINSKY	KINSKY	23	
		DF			
ウイーレシ	トマーシユ・ウイファルシ	Tomas UJFALUSI/乌伊法卢西	UJFALUSI	3	
ボスク	レネー・ボルフ	Rene BOLF/保夫	BOLF	5	
グリネラ	ズデネク・グリゲラ	Zdenek GRYGERA/格里费拉	GRYGERA	2	
ヒブスマン	トマーシユ・ヒユブシユマン	Tomas HUEBSCHMAN	HUEBSCHMAN	17	
ヨハン	ペトル・ヨハナ	Petr JOHANA/约翰阿	JOHANA	20	
イタレタ	マルティン・イラネク	Martin JIRANEK/吉阿奈克	JIRANEK	13	
		MF			
ヤコロウスキ	マレク・ヤンクロフスキ	Marek JANKULOVSKI/扬库洛夫斯基	JANKULOVSKI	6	
ガラエク	トマーシユ・ガラセク	Tomas GALASEK/加拉塞克	GALASEK	4	
ネトレト	パヴエル・ネドヴエド	Pavel NEDVED/内德维德	NEDVED	11	
ポポフスキー	カレル・ポボルスキー	Karel POBORSKY/波波斯基	POBORSKY	8	
ロシツリー	トマーシユ・ロシツキー	Tomas ROSICKY/罗西基	ROSICKY	10	
ドルマエク	リハルド・ドスターレク	Richard DOSTAREK	DOSTAREK	19	
ティーベ	ロマン・ティーツエ	Roman TYCE/蒂斯	TYCE	21	
ゲレトン	パトリック・ゲデオン	Patrik GEDEON/戈登	GEDEON	22	
バロテク	シユテパーン・ヴアホウシエク	Stepan VACHOUSEK/瓦科斯克	VACHOUSEK	14	
		FW			
ケマー	ヤン・コレル	Jan KOLLER/科勒	KOLLER	9	
スミテル	ヴラディミール・シユミツエル	Vladimir SMICER/斯米切尔	SMICER	7	
バローム	ミラン・バロシユ	Milan BAROS/巴罗什	BAROS	15	
ロコベネック	ヴラティスラフ・ロクヴエンツ	Vratislav LOKVENC/洛克文茨	LOKVENC	12	
スライテフ	イジー・シユタイネル	Liri STAJNER	STAJNER	18	

（未完待续）

创造 游戏方程式

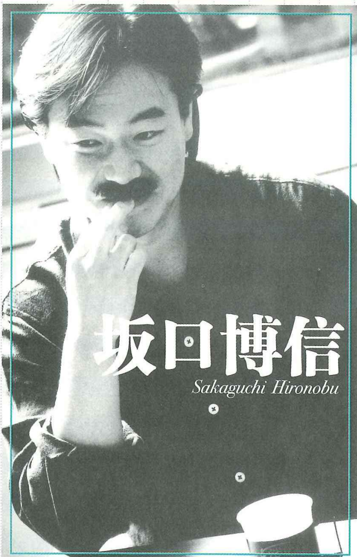
GAME EQUATION

~游戏从业者的传奇~

幻想的缔造者

[FINAL FANTASY]之父

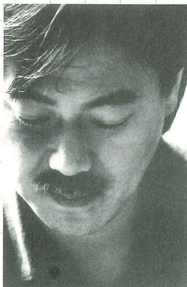
《最终幻想》对世人和SQUARE来说无疑是一个璀璨的梦幻，而这个梦幻的缔造者则是坂口博信。



坂口博信生于1962年，出生地是茨城县日立市。大学时代就读于横滨国立大学工学部电气情报工学科。其实在高中时代坂口博信并不是想做一名游戏制作人，当时的他最大的爱好就是音乐，而他当时的梦想也是做一名音乐家，时至今日，他回忆当初的时光时还这样描述："当时每天都是和音乐在一起，伴随自己身边的就是吉他等一些乐器，自己也经常用钢琴谱一些曲子，难怪家里人都说我是不学无术的不良少年。而我则经常说如果从我的身边取走音乐的话我将一无所有。"进入大学之后，坂口博信的生活环境发生了很大的变化，当时初到横滨的时候，他只是有一个住的地方，仅此而已，环境的改变使得坂口的生活发生了很大的改变，而在这个时候，坂口开始对数学和物理发生了浓厚的兴趣。在当时，田中弘道(现在一位著名的游戏制作人，代表作品是《圣剑传说》)和坂口博信是同班同学，从高中时代开始，田中就经常在秋叶原"游荡"，因此被人们称为"计算机高人"。所以，大学的时候两个人经常跑到一起躲在宿舍里面研究APPLE II电脑，因为在当时，APPLE II电脑上面的游戏确实使得坂口很震惊，尽管那些游戏在现在看来再简陋不过了。而当时留给坂口印象最为深刻的游戏就是1982年的《Ultima II》，这款RPG游戏给了坂口很大的震撼和启发，为了将这款游戏好好的通关，坂口还特意学习了英语，也许坂口博信的RPG情节就是从现在开始的吧。在这之后，大学生活中的坂口尝试着在APPLE II电脑上制作自己的游戏软件，游戏很快变成了他生活中惟一的焦点。

在大学三年级春季休假的时候，坂口博信和田中弘道二人决定利用假期的时间做一些兼职活动，于是他们二人开始阅读就职情报方面的杂志，而在这个时候SQUARE发出了募集情报，于是他们二人就去应聘了并成功进入了SQUARE游戏制作公司。当时的SQUARE是电友社的一个分支部门，而他们工作的地点是在横滨日吉的一所公寓内，同组的工作人员总共才有五个人。就是在这种艰苦的条件下，坂口制作了自己的第一款游戏——《死亡陷阱》。应该说这部游戏是汇集了坂口博信的所有身心的作品，无论是游戏程序的设计，还是游戏画面和地图的编辑，甚至是游戏的音效等等，坂口博信都有份参与其中，然而这部作品上市后的反映却让他大为失望和沮丧。

八十年代中期，任天堂的FAMICOM正处在鼎盛时期，虽然在1985年的时候电友社就已经成为任天堂的签约游戏开发商，但傲慢的任天堂对软件开发商有着非常严格的筛选政策，所以电友社一直都没有什么好的发展，虽然在这个时期坂口博信制作了诸如：《国王的骑士》、《出击大作战》等游戏，但是也没有获得什么好的反映。这个时期风行的游戏大多是动作游戏，而坂口博信却想把优秀的故事情节加入到游戏中去，从而制作出一款RPG游戏。1986年5月7日，ENIX公司推出的《勇者斗恶龙I》在动作游戏占统治地位的情况下成功一鸣惊人，角色扮演游戏由此进入蓬勃发展时期，这款游戏的制作者堀井雄二显然成为无数人羡慕的对象。同年正式成立的史克威尔(Square)株式会社合并电友社游戏开发部门后最终成为独立的游戏开发公司，但在激烈的竞争中前景并不看好。坂口博信在认真研究了《勇者斗恶龙I》后，决定制作一款与之风格截然不同的RPG游戏，在游戏中，坂口决定以"电影"的方式来讲述游戏的剧情！这部作品就是举世闻名的《最终幻想1》。至于为什么取名为"最终幻想"，坂口说："当时我的事业并没有什么好的发展，而我制作的游戏也没有什么好的反响，于是我就想干脆再作最后一部游戏吧，如果不好，我就回学校去，于是我就决定叫它《最终幻想》，而幻想则是影射我未能实现的理想。"然而坂口博信却没有想到，他自认为"最终"的游戏却一直延续了下去并成为当今世界注目的焦点。



1987年12月18日，《最终幻想I》发售。这款只有1兆容量的游戏没有成为史克威尔的绝唱，当年发售量即达52万份，即使是当年1月推出的《勇者斗恶龙II》也未能挡住它耀眼的光芒，史克威尔由此平步青云，很快与ENIX并肩成为日本RPG界的绝世双雄。坂口博信的人生也转入了雨过天晴后的一帆风顺，1991年他升任史克威尔公司副总裁，1995年又兼任史克威尔（美国）公司总裁。2000年5月11日，美国E3展示会上坂口博信荣获互动娱乐艺术学院颁发的名人殿堂大奖。说到《最终幻想I》的成功，还有三个人功不可没：美工大师天野喜孝、承揽最终幻想系列全部音乐的植松伸夫和来自伊朗的资深程序员NASIR GEBELLI。



说到《最终幻想I》的音乐，坂口博信回忆说："当时植松伸夫先生给我看他为《最终幻想I》创作的曲，我听了之后马上予以了坚决的否决，并要求他重新作曲，然而片刻之后他就拿了新的过来，我怀着惊讶和怀疑的态度听完之后大为赞赏，而这时植松君却说：'曲子其实没有变，只是播放的顺序变了。'我听了之后也不禁笑了。"来自伊朗的资深程序员NASIR GEBELLI为《最终幻想I》的成功作出了巨大的贡献，不光如此，之后的二代和三代也是由他负责程序设计的，到了后期，NASIR GEBELLI由于护照和签证的问题而不得不回到美国去，而在这之后，坂口博信遇到的程序方面的问题都是通过国际电话请求NASIR GEBELLI而得到帮助的。坂口回忆到："他真的是一个天才，当时在游戏中遇到不能解决的BUG时，我就会打国际电话给他，而他总是能够根据我的描述而找到合适的解决方法！"

在《最终幻想I》获得巨大的成功之后，坂口博信和他的制作组继续着《最终幻想》的神话。《最终幻想2》卖了76万套，《最终幻想3》更是首次突破百万大关，达到了140万套；到了SFC时期，《最终幻想4》取得了144万套的销量，《最终幻想5》卖了245万套而《最终幻想6》最终有255万套的销量,FC和SFC所有版本的《最终幻想》游戏的销量突破了1000万。（以上数字都是日本地区的销量）在1993年，SQUARE决定在美国发售《最终幻想》，《最终幻想》从此走上了世界舞台。

随着游戏主机性能的逐步升级，史克威尔渴望着在游戏中以更多绚丽画面表现出磅礴气势,这与保守持重强调游戏乐趣性的任天堂截然不同。当索尼公司在1994年底推出PS主机后，任天堂尚在开发中的N64在游戏载体容量上立刻相形见拙，迫切需要大容量载体来表现华丽声光效果的史克威尔几经考虑最终倒戈投向索尼。1997年初发售的《最终幻想7》以3CD的超大容量震撼了整个游戏界，华丽的CG动画和优美的故事情节把这款巨作深深铭刻在所有的PS玩家心中，从此奠定了坂口博信所提出的"电影化发展"的新路线。随后的《最终幻想8》、《最终幻想9》及《最终幻想10》都沿着这条道路走过来，更高品质的CG动画和越来越曲折凄美的剧本让玩家们屡屡发出由衷的赞叹，尽管仍属于RPG，但游戏中却夹杂了其它游戏成分和多种艺术表现形式，这在超任时代完全是无法想象的事。

在制作《最终幻想7》的时候，坂口博信所领导的制作小组已经达到了100人，而在这之前，坂口是想都不敢想的事情，要知道制作《最终幻想》的时候，整个制作小组只有6个人——坂口博信、石井浩一、NASIR GEBELLI、天野喜孝、植松伸夫和河津秋敏。然而正是这六个人缔造了《最终幻想》的辉煌！从这之后，更多名字不断出现在《最终幻想》以及其他史克威尔大作的结尾画面中，如青木和彦、伊藤裕之、北濑佳范、川津秋敏、寺田宪史、时田贵司、直良有佑、成田贤、野岛一成、野村哲也、松野泰已、松村靖、皆叶英夫、浜口史郎、藤井明等，正是这些在程序、音乐和美工方面各有建树的天才们造就了史克威尔公司的惊人辉煌，有兴趣的朋友可以去找找当年史克威尔作品，特别是角色扮演类，每一部都堪称经典的说法绝不夸张。

继《最终幻想》之后，《寄生前夜》系列和PS2上的《保镖》等大作无不伴随着大容量高品质的CG动画而来，甚至《最终幻想》电影版完全以视觉技术为卖点。坂口等人没有想到这正为失败埋下了祸根，高品质动画固然令人大饱眼福，但随着容量的增大开发成本也越来越高。在追求精美得近乎乱真的视听效果之际，坂口博信忽略了对人物精神内涵的发掘。《最终幻想：灵魂深处》不愧为有史以来最精美的电影，但它在日美两地公映后均遭遇滑铁卢却折射出残酷的现实。史克威尔做梦也没有想到一贯百试百灵的杀手锏搬到银幕上居然不奏效，这是因为坂口博信忽略了游戏软件的主要受众大多为感情细腻的青少年，只要一点点的波澜壮阔和跌宕起伏，加上精致的画面和优美的背景音乐就可让他们折服，但电影院中的观众更多是历经人世沧桑的成年人，他们追求的并不完全是视听效果，缺乏对人性内涵刻画的作品即便再精美最多也只能赢得哑然一笑。

随着网络经济的崛起，坂口博信也敏锐捕捉到因特网上的商机。在他的大力鼓动下史克威尔积极筹建Play Online在线游戏系统，希望将《最终幻想》系列能在这未来的战场上成功站住脚跟，而《最终幻想11》正是这样一款纯网络游戏，虽然游戏开始运营的时候充满了阻力，SQUARE也因此负债，由于史克威尔出现创建以来的首次财政赤字，作为直接责任人的坂口博信也不得不引咎降职，2002年2月8日，坂口博信辞去副社长职务改任游戏开发部行政监制。但是现如今这一个情况已经得到了改善，SQUARE在网络方面的经营也初有利润了，相信这样一款被赋予了新的内容和精神的《最终幻想》一定会取得最终的成功！

经过多年的辉煌之后，坂口博信面临着更大的挑战，现在的SQUARE（或者说是SQUARE-ENIX）已经不是当年的小公司，而是业界可以呼风唤雨的大厂商了，公司的内部也自然是人才济济，坂口要想保住自己的地位自然要有更加出色的表现，最重要的是，软件开发依旧由他把舵，最重要的是《最终幻想》在玩家心目中已经有了举世无双的号召力，坂口博信的传奇显然并没有走到终点，他与SQUARE（现在的SQUARE-ENIX）的数百名制作精英一定会在不久的将来为我们创造更多更优秀的游戏软件。

■责编：宇部

最终幻想 I ［ファイナル ファンタジー I］

●发售日期：87/12/18 ●机种：FC ●价格：5900日元



游戏的剧情主要围绕着四位光之勇者的冒险而展开。虽然也是一款RPG游戏，但是该作却有着一系列和《DQ》截然不同系统和设定，例如在游戏中，人物的等级和经验达到一定的数值时就可以转职，从而向更高等的职业发展，同时，飞空艇的加入也是一项伟大的创新。在游戏中，玩家可以清楚的看到主人公挥舞着宝剑刺向敌人的画面，在当时是非常令人震撼的。大量的演示性画面也引起了人们极大的关注。应该说，正是这种"电影化"游戏的设计理念一直指引着FF的发展。


鬼武者3
责编/宇部
COMIC by
黄金 IC
CAPCOM


今天咱们要完成的是主角的造型部分。
总监制－稻船敬二

没问题。
金城武
尚雷诺
二位一会儿要按照我说的去做。

那么我先介绍一下流程。

COMIC by 黄金 IC
鬼武者3
我是主角!!

首先要在脸上涂特殊的物质。
取下后加工成面具模型。
最后还有捕捉表情的工作。
等其完全凝固。
然后输入到软件中。
基本上就是这样,二位有什么意见么?

金
雷

你们是谁?!怎么进来的!
主演都被打倒了。

哼!邮购来的"穿行环"。
我们是谁你别管,你只要乖乖听话。
?

你说什么!
谁看都知道我们比较帅,快把主角的位置交出来。
APCOM

敢来这里捣乱,给我拿下!
是!!
CAPCOM
APCOM

啪
CAPCO

啊…

你,你们到底是什么人?
哼哼哼。
?

好久没有提到这个名字了,连读者们都忘记了吧?
?

我们就是!

铁杆合作组!!!

吓得说不出话了,太帅了。
自么名白字痴啊。

现在明白了吧?到底干不干!
别动手!我干我干。

成功了?!
主角啊!
总监,出代吧。
我的人生完蛋了。

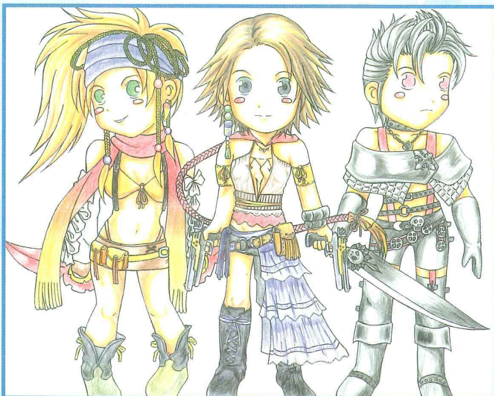
然后,K!饰演明智左马介,咱人饰演杰克,IC饰演乌鸦天狗(?)的鬼武者3便开始制作了,结果是必然的。
电子游戏软件
特报
CAPCOM陷入苦战
鬼武者3
销量锐减
系列最低
原因不明

大墙画廊

编辑/飞月 本期 vol.99

飞月留言板

其实飞月最近收到了不少的好画，可惜都不能用。比如说封口的胶水抹得太多把画也粘在了一起、水彩还没有干就装进信封整张画糊成一片、网点纸贴得不够牢结果全都掉了下来等等……拜托各位画家稍微注意一点，体谅一下我们的美编吧。每当飞月想起要面对他们那种可以杀死人的目光时，就像硬要我吃下一整只烤全猪一样恐怖。



↑FFX-2　广西省　黄永发

可爱！圆圆胖胖的尤利帕三人组真是太可爱了！尤其是那个板着一张豆包脸的帕因，看起来呆呆傻傻的，如果有卖她的娃娃我一定头一个买！



→福音战士　黑龙江　李尧

福音战士——永远的经典！不管剧情设定多么的晦暗艰涩，但还是有无数的Fans仍旧为它如痴如狂，这大概就是经典的力量吧。



↑王国之心2　广东省　郑继烈

真的不太喜欢这种"大脚"的人设，如果光是用在米奇、唐纳德身上也就罢了，用在索拉等人的身上实在是太怪了……



←宿命传说2　广东省　郑继烈

飞月一直非常喜欢猪股陆美的画风，比起藤岛康介来她的画似乎更富有幻想色彩，也比较符合作品的背景设定。



←零-红蝶　上海市　克舟半人马

真的很喜欢像《零》这种渲染心理恐怖的游戏，比起那些单纯追求视觉刺激的游戏要有意思的多了。



←高达SEED　广东　梁译尹

可怜的伊扎克……难道这就是他与基拉之间的孽缘的起因吗？

游戏动感地带

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款超值套餐带给您心动的感觉

本公司宗旨，新的一年，新的形象，博凯利将以全新的形象迎接新的一年：我们将以更完善的经营机制，满足全国玩友的需求。我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格，更好的商业信誉来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**在博凯利欣购物让您省心！放心！开心更有惊喜带给你！**

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器　1530
微软128位X－BOX超值套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张　1680
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）　450
PSONE：袖珍游戏机超值套餐：双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选）　680
PS2主机原配：55006/50000/50001/50006/39001/30001型+原振动手柄+火牛+AV线+完美直读+游戏×5(自选)　1750/1650/1550/1500/1450/1250元　颜色：银白、黑色、蓝色
PS2主机超值套餐：55006/55001/50001/50006/50007/39001/39000/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA+完美直读(无须引盘)＋PS2原装包＋20款游戏自选　1950/1920/1880/1850/1780/1650/1700/1450元
PS2 50000超值套餐：主机＋原配振动手柄×2＋硬盘＋大电源＋原装8m记忆卡＋支架＋遥控器＋AV线+完美直读＋20游戏自选　2050
DC主机超值套餐：美版/日版/欧版/亚版+送配件(自选)价值300元内+VCD播放器+DC模拟器(任选)+AV线+火牛+30款游戏(自选)　680/630/580/550
NGC超值套餐主机＋原手柄＋AV线＋电源线+NGC（正版自选1张）　1230

GB GBA单机

GBASP主机原配＋(GBASP主机＋锂电充电器＋GBASP电源)　680　颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP主机＋(GBA卡+GBASP配件价值200元内＋GBA电源)　780　颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP超值套餐+GBASP主机＋配件(自选)价值100元内＋新产品(自选)+GBA卡(自选)价值300元内　880
GBASP皮卡丘限定版主机+(GBA卡价值200元内＋GBA电源)　810　颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色　630
GBA32位手掌机+GBA卡　颜色：蓝透/蓝/紫/粉透　430
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透　530
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　300/200/165
GBA超值套餐：GBA主机+送配件(自选)价值100元内+送GBA新产品任何一款(自选)+送GBA卡价值300元内卡+送GB卡价值80元自选　650
GB厚机超值套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　220
GB薄机超值套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　240
GB彩机超值套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　390
GB超大屏幕超薄手掌机＋送GB卡80元内自选　260

本公司所售主机均是原装对号机，质量保证，免去你所有的后顾之忧，让您花最少的钱拥有机能最强的主机！

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%—70%回收外地玩友可寄回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡
主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费。

应广大顾客的要求，现增加DC、SS节目邮购，目录/份5元（含邮费）游戏节目应有尽有，欢迎邮购。

本公司现聘具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率98%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂证。让您重新拥有自己的游戏。

凡在本公司购买任何一款主机超值套餐者均送精美游戏机一台想知道自己还能在拥有一台什么样的游戏机吗？那就快快行动吧！莫失良机谜底就掌握在你自己手里，并有会员卡、复读机、人物模型奉送，数量有限，送完为止！

二手机自选区

（主机50元/台　GB机20/台　快件邮费）

商品	价格	型号
PS2超值套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器+20款游戏自选	1020	型号：30001/30002/39000
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏	850	型号：30006/30000
GBASP超值套机＋(送卡＋配件)自选300元内　580　N64主机+手柄+电源+AV线+正版卡 自选	550	
九成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410	型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350	型号：7000/5501/7001
七成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315	型号：5500/7002/9003
SS超值套机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	260/320	
DC超值套机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	450/380/350	

商品	价格
PSONE超值套机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内	380
超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源	320
世嘉16位手掌机加送两盘卡	300
NGP彩机＋送两盘卡	220
WSC手掌机＋送卡2盘	250
NGC主机＋手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋正版碟两张	980
GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选	280/130/110/230

凡在本公司购买任何一款二手超值套餐者也可获得精美游戏机一台，会员卡，太8手表，高达模型，数量有限，送完为止！

新产品

（快件20元邮费）

商品	价格
A、**GBASP四合一多用电视天线：配置为无线摇控器，自带AV电源发送器可利用GBA联接VCD、DVD，各种游戏机还可接收有限无线电视，让GBASP真的成为您的一个不可缺少的游戏伙伴！**	280
B、索尼原装超薄CD随身听+VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	385
C、PS2多彩机壳：想让您心爱的PS2主机在新的一年里换上新装吗？那就赶快选择您心爱的主机机壳（颜色：银色、蓝色、粉红色）	120
D、GBASP彩色机壳：想让您心爱的游戏机在新的一年里换上新装吗？彩色机壳帮您实现愿望(粉色、黄色、蓝色、黑色、银色、天蓝色、红色)	60
E、鹰之眼摄像头：高清晰度可对应数码摄相机、电脑	160
F、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100%	95
G、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟	680
H、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感)	230
I、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3+MP4＋双手柄+AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏)	480
J、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）	750
K、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
L、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
M、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足您任何要求	150
N、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
O、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
P、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	95
GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
Q、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，	
R、享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）	320/480
S、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）	280
T、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
U、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机	300

购128M可录机、可录卡送64M可录卡一个，购买256M可录机、可录卡送128M可录卡。

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

（快件邮费每件20元/慢件10元）

商品	价格	商品	价格	商品	价格
X－BOX原震动手柄/摇控器	160/220	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PS2原装无线遥控枪	180
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	90/40
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC振动光枪/原装光头	72/120	PS2 8M记忆/原装包	150/90
DC原装记忆卡(带屏幕)/4M带屏幕记忆卡	60/60	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120
DCVGA/万用VGA	39/200	PS原装光头	150	PS2 遥控器、原装光枪	60/150
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 S端子线/原VGA	150/80
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS 120格记忆卡	45	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PSONE旅行充电电源	150	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PSONE VCD卡	180	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	PS2原装光头	280
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PS2原装震动手柄/回力方向盘	150/180	GBASP无线耳机+收音机	60
DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PS2迷你多彩摇杆	90	GBASP旅行充电器	60
DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PS2无线耳机	50	GBASP锂电充电器	60

商品	价格	商品	价格
GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA夜用灯/背光灯	20/30
GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA后盖/放大镜	15/17
GBASP与电脑联接线/放大镜＋摇杆	50/30	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
GBASP耳机转接器/SP迷你扩音器	20/35	GBA手柄式盔甲	30
GBASP水晶镜面/鲁娜水晶贴纸	30/18	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
GBASP多彩机壳/坐充电器	30/60	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
GBASP太阳能充电器/防振包	80/30	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
GBASP锐屏镜面	30	GBA水晶镜面	20
GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25
GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	PS/2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
GBA车载充电器	40	GBA攻略全书(并附送游戏金手指)	40
GBA透明皮套/对战线	10/15	SS/4M加速卡/SS樱花记忆卡	80/80
GBA镜面/摇杆	10/10	SS金手指/电源卡	60/95

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

（快件邮费每件20元/慢件10元）

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
马克思佩恩(PS2版)	60	玛莉与路易RPG	80	勇者斗恶龙(中文)	55	分裂细胞（PS2版）	60
口袋妖怪赤红/赤绿(中文)	90	洛克人EXE4	55	名侦探柯南(中文)	60	疯狂出租车2（PS2版）	55
雷盖雅之迷(PS2版)	60	游戏王6(中文)	80	合金装备(中文)	65	勇者斗恶龙怪兽	50
游戏王9	80	阿童木	60	心跳回忆中文	60	三国无双2（PS2版）	60
实况足球7	80	古惑狼A2	60	机器人大战D中文版	70	指环王3(中文)/指环王2	65/85
FIFA2004	60	洛克人红太阳/蓝月亮	55	零PS2版	65	口袋妖怪(蓝宝石时钟版)	65
龙珠Z2	45	索尼克激斗片	80	坏瓦里奥3/4	45/55	口袋妖怪(红宝石时钟版)	65
荣誉勋章2－日出(PS2版)	80	牧场物语女孩篇	75	我们的太阳	75	黄金太阳2（中文）	95
007烈火	60	极品飞车7	50	游戏王6中文版	90	荣誉勋章（PS2版）	55
垂钓巴斯鱼	50	塞尔达传说 四把剑＋	55	列火之剑中文版	90	古墓丽影2中文	60
龙屿地下城(PS版)	55	卧虎藏龙中文	75	太空战士战略版(中文)	90	拳皇EX2	55
重返德军总部	50	寂静岭中文(PS版)	80	大金刚	55	真女神转生光之书/暗之书(中文)	60
波斯王子(PS2版)	55	光明之魂2 中文/日文	90/65	火影忍者/鬼武者战略版(中文)	50/70	超级机器人大战OE中文	50
忍者神龟(PS版)	60	圣剑传说中文/日文	90/55	宿命传说（PS版）	60	超时空要塞/梦幻模拟战	45/50
SD高达G世纪(PS2版)	65	幻想传说(中文)	65	合金装备（PS2版）	60	口袋弹珠台	50

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
黄金太阳日文/中文	45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	樱花大战(中文)	60
皇家骑士团中文	48	合金弹头EX3	65	皇版空战	55
恶魔城(1中文/2中文/3中文)	38/45/50	光明之魂(中文)	55	牧场物语2（中文）	65
快打旋风1/2	25/38	鲁娜传奇(中文)	50	封神演义	55
三国志霸王大陆（中文）	55	幻想水浒转（中文）	55	红色警戒（PS）	65
沉默狙击手	48	纯情房东俏房客（中文）	60	火焰纹章（中文）	70
魔法假期（中文）	60	铁拳3	55	天使之翼（中文）	65
索尼克1/2	38/45	风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35	GT3	55
星之海洋/马里奥赛车	55/25	实况62002最终版	65	大航海（PS版）	60
V拉力3	35	洛克人EXE3/街霸EX3	55/55	古惑狼2（PS版）	55
机器人大战R中文	45	胜利十一人（WE）	60	玛丽2/3/4	28/30/35
机器人大战A中文	42	特鲁尼克大冒险（中文）	55	萨尔达	50
游戏王7—决斗都命传说	85	生化危机（PS版）	80	超级忍（PS2版）	55
游戏王8	85	恐龙危机（PS版）	60	NBA2003	50
口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	星际争霸	55	美少女麻将中文	60

合卡自选区

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3……105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文……95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE……150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6……110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3……115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战……130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文……180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文……130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文……135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文……108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头……50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

SS节目精选

光明力量1、2、3	梦幻模拟战1+2	魔女赌场ABC	飞龙RPG	魔兽争霸	越南战役	心跳回忆	御意见无用	洛克人X8	毒蛇格斗	异域巴洛克	梦幻模拟战5
SS精灵王	97/96拳皇	正义纹章	街霸3	三国武(中文)	大航海	机器大战F完结	失落的古代文明	黑之断章	救火奇兵	火热火热7	梦游美国
花小露大战	生化危机	创造球会2	仙剑奇侠传(中文)	密斯特(中文)	武士道烈传	吞食天地	高达飞翔篇2CD	异形	恶狼4	绿影仙踪	妖霸天下
热血亲子	恶魔城月下	骨头先生2CD	龙屿地下城2CD	格兰帝亚2CD	战国风云	生与死	恶魔战士3	水浒演武风云再起	闪电战机	太阁立志传	千年帝国之兴亡
紫炎龙	天草降临	雷鸟5	樱花大战2	D之食卓2CD	幻想水浒传	1945 II	侍魂3	合金装备	勇者大冒险	虎胆龙威	水浒传108星
世嘉拉力2	皇国浪漫传说	皇家骑士团2	超时空要塞2(2CD)	公主的皇冠	怒首岭峰	空牙外传	三国英杰传	街霸合集2CD	XM对街霸	VR战士 III	迈向法国世界杯·足球

SS节目8元/张　买5张送1张　邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

BETOP 北通产品

爽

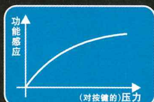
北通方向盘 2431

BETOP RACING WHEEL



两个电机

感受左右方向的多重振动



压力感应设计

体验轻重不同的线性控制



三段50mm上下调节



三段40度前后调节



方向盘系列

PS2 兼容PS/PS one

BTP-2431

PS2 游戏控制 **精品推介**

快乐指南

北通 类比控制器 BETOP CONTROLLER



BTP-2121

北通 神射手2521 BETOP LIGHT GUN



BTP-2521

北通 方向盘2433 BETOP RACING WHEEL



BTP-2433

北通 4合1对战器 BETOP ADAPTER

多功能

遥控器+四分器+竖型机座+陈放架
人性化的前插式接口设计
遥控与手控无需转换



BTP-2712

- 北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，使您绝无后顾之忧。
- 技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com，及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
- 在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您的身边，随叫随到。
- 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请观临我们的网站：www.betop-cn.com。
- 不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！

（服务时间：每周七天制、每天9：30-17：30）

北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85618246 上海分公司:021-62052398

长沙火炬

地址：长沙市解放东路16号，邮编：410001，收款人：闵炼南
电话/传真：0731-4156067，E-mail：cshjdz@163.com银行汇款当日发货
交行卡号：6014284064667717，工行帐号：1901007101200534828
建行卡号：4367422926780232349，农行卡号：9559981090210111019
所有邮购者均请留下联系电话，以防止包裹无法及时准确送达！

新息消
- ▲ GBA 480/538元、SP 790元、PS2 50000系列（原配置+直读）1600元、X8港版普通/限定（原配置+直读）1580/1780元
- △ PS2 EYE TOY 450元、SP快电王(电池充电)15元、GBA SP记忆棒4/8M 38/58元、EZ 128/256M1代 310/530 2代430/630
- ▲ 收购：GBA 300-410元、GBC 180-260元、PS2 39000、50000系列旧光头30元、GBA贴换SP 400-450元 SP1200mA充电板50

本价格仅限于批发，邮购		传说的炸弹人	32	街霸方块	32	烈火之剑日/中	65	青蛙王子/海盗船	32/32
毁灭/阿童木	32	街头涂鸦	32	彩虹六号	32	自制机器人GX	32	大富翁	22
魂斗罗	22	炸弹超人2	32	幻想传说	32	胜利11人A,2	32	双截龙	22
炸弹人红,蓝	32	最终幻想日/中	65	世嘉拉力	32	V 拉力Ⅲ	22	忍者神龟	32
快打旋风	22	机战0,R,A中/日	32	复仇之忍者	32	沉默遗迹日/中	32	重装机兵2改	22
蜘蛛人	32	机战D日/中	32	机械化军队	32	银河战士中	32	CT特种部队2	32
俄罗斯方块	22	洛克人1,2,3,4	32	召唤之夜	32	指环王2,3	65	太空第五频道	32
洛克人 Z,2	32	哈利波特1,2,3	32	信长野望	32	通灵王2,3	32/65	中央大陆战史2	32
羊之心情	32	光明之魂1,2中	32/65	死亡弹珠台	32	麻将风云中	32	陆行鸟乐团	32
七龙珠1,2,3	32	牧场物语中/2	32/65	上海麻将	22	模拟人生	65	传说斯塔菲2	65
我的太阳	65	超级大战争2	32	足球小将	32	空战雄鹰	22	荣誉勋章1,2	32/65
舞之韵	32	热血物语	38	创造球会	32	职业麻将	32	口袋妖怪弹珠台	32
转转乐园	32	瓦利奥制造	32	寂静岭	35	疯狂的士	32	索尼克1,2	32/65
街霸2,3	32	鬼武者日/中	32	网球王子2	65	玛莉赛车	22	心跳祝福钟声	32
铁拳/大金刚	32	豪翔传/蝙蝠侠	32	钻地小子3	32	分裂细胞	32	航空指挥官中	32
拳皇EX1,2	32	名侦柯南中	32	炼金术士玛莉	32	F14 战机	22	战国革命外传	32
罪恶格斗 X	32	NBA/2004足球	22/32	决战三国中文	56	变形战机 R	22	马里奥&路易	65
坏马莉中	32	火红/叶绿	65	信长异闻录	32	超时空要塞	32	口袋红蓝日/中	32
星之卡比	32	马克斯佩恩	65	银河之星日/中	32	GT2,3	32	口袋红蓝时钟日中	35
特鲁尼克	32	时空幻境日/中	32/65	游戏王4,5	32	鬼影狂刀	32	幽灵夺还屋1,2	30
正邪幻想曲	32	萨尔达传说	32	游戏王6,7,8	65	梦幻之星	32	风之少年1,2/3	22/65
换装迷宫2	32	勇者斗恶龙	32	口袋梦幻3	65	火影忍者	32	007夜火/得与失	32
鬼太郎	65	黄金太阳2	65	真女神1光/暗	32	天外魔境	65	皇家骑士团日/中	32
幽悠白书	32	大战略2	32	真女神2炎/冰	32	海贼王	32	金太郎复仇日/中	32
极品飞车	32	RPG工具	32	东尼滑板Ⅱ	32	卧虎藏龙	32	黄金太阳中/日	42/32
恶魔城1,2,3中	32	樱国之魂	22	幻想水浒传	22	棋魂2	65	泡泡龙新旧合集	22
古惑狼1,2	32	火焰文章	32	超魔界村R	22	仓鼠天堂	32	携带电兽红,蓝	32
玛利奥 1,2,3,4	22	数码宝贝中	25	圣剑传说 中	65	流星花园中	30	阿拉丁/波斯王子	22/ 32
洛克人与佛特	32	魔法封神	32	古墓奇兵日/中	32	犬夜叉	32	SD高达G世纪	65
沉默狙击手	32	三国志中/日	32	电梯大战日/中	32	X超人2	32	银河战士零点任务	35

GBA卡，无论购买多少，每次包装邮费5元，快件15元，特快25元；卡全新，正规包装，有说明书，有问题三个月内免费包换。

GBA中文金手指，卡盒，机盒	98/2/20	PS2原装遥控器，组装遥控器	115/25	PS原装手柄，5组自动AV分线盒	18/50
后盖，后盖起子导电胶3合1	5/13	PS2XBGC用VGA，对战线，S线	180/各15	PS变压器，原/组装AV线	15/10/6
2/4头连机线，记忆电池	7/9/2	PS2挎包，南梦宫枪，镭射枪	58/150/180	DC原装沙锤，原装记忆卡	100/55
加厚镜面，锐屏，水晶镜面	5/10/20	普通/力回馈方向盘，制转	150/200/25	原装手柄，原装光枪，变压器	55/62/15
600/1200mA高效套充，导电胶	18/24/3	竖支架，太10横竖闪光支架	10/30	组振动包，原AV线，组S线	18/各12
可调荧光灯，双荧光灯，布包	13/28/12	遥控支架四分插3合1，四分插	70/40	优质2M/4M记忆卡，飞行遥杆	22/28/70
屏幕盖，贴膜，护套，起子	5/4/5/5	2代中文金手指，AV线，分量线	60/12/15	GC原装手柄，记忆卡(259)	140/135
SP变压器，直插充电器，硬包	10/20/12	PS2变压器，200w铁盒变压器	25/35	GC组装分量线，S线，AV线	各12
耳机，耳机转接口，精美软包	6/5/13	PSone原装光头，翻新光头	185/75	XB原日版手柄，方向盘，S线	220/160/15
SP600/700mA锂电池，彩贴	22/30/10	Psone随机手柄，原装手柄	65/42	XB摇杆，光枪，PS手柄转接口	180/130/40
SP贴膜，透明护套，防震包	5/6/10	PSone原电源，跳舞毯2代	35/42	XB原装遥控器，原/组色差线	220/190/15
PS2原装光头B/C/R型	400/450/480	1M记忆卡，组手柄，组振手柄	8/5/18	SS JVC原装光头，制转	88/25
原装光枪，刀魂铁拳摇杆	280/178	原装1M记忆卡，组装S线	16/10	SS组装手柄，AV线，变压器	10/8/15
原装8M记忆卡索尼/授权产	130/120	Psone中文金手指，润滑油	40/7	SS 4M加速卡，8M记忆卡	各65
PS2原装手柄，仿原装手柄	120/50/35	PS四分插，手柄延长线，制转	30/5/18	无论多少每次邮费一共5元，快件15元。	

DC-MD(2CD)模拟器及游戏10元，DC-PS模拟器10元，DC超任模拟器及游戏(5CD)20元。软件：SS有包装4元/张，PS、DC 3元/张，PSⅡ(D5)4元，(D9)9元/张，XB7元/张。每次包装邮费5元，快件15元，特快25元。精修各类主机，保质3个月，无效退款。

维修配件及收费：		PS2激光管，光头数据线	15/30	PS原装电源板，组装电源板	35/25
GBA导电胶，保护电阻	3/10	PS2光头塑料平衡杆，手柄插口	25/80	PS音像全无/有图象无声音	100/80
GBA有电不亮灯不能玩	30	PS2原装物镜，复位出仓信号线	15/20	PS手柄失灵，记忆无效，不振动	各20
GBA按键不灵、失效	20	PS2原装电源板，组装电源板	150/110	SS直读，导电胶，十字架	55/各2
PS2 D版Z版DVD都不能用	120	PS2风扇，5815、6664IC每块	40/30	DC原装电源板，驱动板	各40
PS2不能记忆，手柄失灵	30/30	PS原装导电胶，光头延长线	2/4	DC驱动开关，导电胶，风扇	8/2/28
PS2音像全无/不能进出仓	80/85	PS原装激光管，原装物镜	各15	DC光头主电机，光头数据线	20/9
PS2挑盘不定性死机，导电胶	150/5	PS光头顶帽，齿轮，数据线	各12	反复启动，手柄失灵，记忆无效	80/20/20
PS2亮灯无图，光头有异响	85/120	PS保护电阻，直读IC	10/25	DC音像全无，有声音无图象	160/140

长沙新世代

新世代发货迅速，款到即发，如您在一周内未收到所购物品，请拔打邮购热线或投诉电话速与我们取得联系，以核对包裹单号码，及地址！

GBA记忆棒湖南总代理4M/8M 38/58 DC-PS模拟器9元

EZFLASH128M/256M 305/520 日版DC原装带显示屏记忆卡55元

好消息：一、为满足不同玩友的需求，本公司现已到货全种类游戏全彩简装版攻略书千逾种（并含各种稀有及绝版攻略）种类十分齐全，（拦括GB、GBC、GBA、PS、PS2、DC、NGC、XBOX等全机种），攻略流程极其详尽，并内含各种秘籍及金手指。每本仅售5元（每次邮费5元），您只需在汇款单上注明详细游戏名称及所属机种即可（写不下可附信寄来或电话登记）

二、新到全种类游戏全彩超精美小型海报（可用来装饰您的房间及收藏），种类十分齐全（拦括全机种）。如拳王、最终幻想系列、死或生系列等等均有大量供应，您只需把您想要的游戏海报名称在汇款单上注明即可（写不下者可附信寄来或电话登记即可）每份仅售5元（每次邮费5元）（超值）。

超高价回收旧GBA主机，价格不低于400元，收到立即汇款。

限量日本转港全新DC主机（双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟）仅售550元。
PSone全新（主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源）仅售515元。 GBA主机：日本产510元/港产470元
原装GBASP主机（黑/紫/银/红）855元 全新原装GB薄机 230元 原装白色土星机（全新JVC光头）送碟 370元（保修一年）

邮局汇款地址：长沙市解放东路36号新世代电游（请勿忘邮费）收款人：李坚 邮编：410001 邮购热线：0731-4119826
投诉建议：013508487662 交行帐号：60142870643811901 建行帐号：4367422926170143221 收款人：李坚

邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新日版正版（新上大作）		NBA 2K篮球	35	VR特警2代	40	(真)心跳回忆-旅立之诗	72	梦游美国2001	14	樱花大战4代	65
		NBA 2K1(珍藏版)	67	VR网球	22	格兰帝亚2	7	VR战士3	14	太空频道5	18
实况棒球	15	樱花花组方块(限定版)	45	恶魔召唤师	25	刀魂	7	D之食卓2(限)	29	索尼克10年限定	15
大头拳击(限定版)	22	神机世界	28	梦幻骑士(限定版)	25	街头涂鸦(极品)	25	世嘉拉力2	14	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新精选卡类（所有售出GBA卡均有正规包装说明书，并严格测试记录寄出，万一还有问题，三月免费必换！）

博德之门	34	高达G世纪A(128M)	62	恶魔城晓月圆舞曲中文	29	魂斗罗	19	新钻地A中文	28
马克思佩恩(128M大作)	67	忍者神龟	28	洛克人ZERO二代中文	28	街霸3	28	创造球会	28
传说斯达菲二代128M	64	大战争2代	28	街霸方块	28	世界传说换装迷宫	28	实况足球6	28
口袋妖怪火红/叶绿(128M)	64	CT特种部队	28	火炎纹章2中文版	63	星之卡比GBA中文	28	快打旋风中文	19
银河战士二代零点任务	32	火影忍者RPG版/动作版	29	牧场物语4代中文	28	空军三角洲	19	瓦里奥世界中文	28
鬼太郎 危机一发	62	名侦探柯南中文	28	瓦里奥制造	29	沉默狙击手	28	特鲁尼克大冒险中文	28
龙珠3代	29	圣剑传说中文	63	勇者斗恶龙旅团之心	28	樱国之魂	19	露娜传说中文版	28
幽游白书	29	鬼武者中文	28	最终幻想战略版中文	62	玛丽3耀西岛/2/1代	19	炸弹人故事二合一	19
极品飞车	29	重装机兵	19	拳王EX2	28	麻将王中文	28	火炎纹章1代中文	41
FIFA2004	29	阿拉丁(capcom)	19	鬼眼狂刀	28	沙罗曼蛇	19	V拉力3	19
双截龙	19	幻想传说(新)正统版	28	洛克人EXE3	28	超时空要塞	28	皇家骑士团中文	28
洛克人EXE4蓝/红	28	超级玛莉4代(新)	19	银河战士中文版	28	NBA1902	25	恶魔城月之轮回中文	28
荣誉勋章(128M)二代	62	机战D(新)中文	28	古墓丽影中文版	28	恶魔城白夜中文/日	28	玛丽赛车	19
铁臂阿童木	28	光明之魂2代	62	塞尔达传说三角力量	28	黄金太阳Ⅰ中文/2代	41/62	龙战士1/2	19
索尼克战斗(128M)	62	任天堂大金刚	28	指环王双塔/国王归来	62	风之少年Ⅰ、Ⅱ	19	三国志中文	28
马里奥与路易RPG(128M大作)	62	召唤之夜、铸剑物语	28	海贼王ONEPIECE	28	光明之魂中文/日	28	机械化军团(即时战略)	28
史莱姆的尾巴团	28	分裂细胞	28	口袋妖怪红/蓝中文版	29	机战A、R、OG中文	28	超魔界村R	19

维修 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉（并保质三月）（邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系）。

配件类：GBA卡记忆电池/摇杆/2、4对战线/SP原装包	1/5/6/7/23	DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)/DC专用电源	40/48/83/14
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代/屏幕盖	16/12/3/3/310/4	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排挡)/保护电阻	24/49/165/6
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖/专用起子	11/4/1/7/4/5	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板/DC-PS模拟器	83/23/9/52/10
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/23	DC AV线/S线/风扇/驱动开关/组装光枪/原装MODEL	12/13/29/8/65/55
SP锐屏/北通四合一摇杆/中文金手指/SP耳机/SP机壳贴	18/24/90/9/17	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米/光头托盘	60/45/12/14
SP直插充电器/SP手把五合一/无影冷光灯(长管)	18/40/33	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头驱动片 5986	60/4/11
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	16/4/42	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线/中文金手指	95/30/12/16/8/63
PS、PSone原装/组装振动手柄/7.2寸16:9高清晰彩色显示屏	40/18/590	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源/专用大摇杆(双震)	148/85/35/115
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)/吉它(送碟)	6/16/30/67/115	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包/驱动IC5815、5810	25/38/55/30
PS、PSone绝对原装全新光头/PS磨沙半透明振动手柄	185/35	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡/光头物镜	38/13/25/120/14
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX/激光管	22/28/185/35
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	SS原装JVC新光头/驱动板/图像芯片/内存IC85	85/75/75/28
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	6/8/15/28	SS直读IC/制转/真8M记忆卡/AV线/XBOX原装日版手柄	55/25/60/8/230
光头支架/光头数据线/延长线/电机线 C4977、4507场效应管	29/14/4/4/18	手柄/导电胶/十字架/电源板/金手指	9/2/2/34/60
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	22/27/45/30	NGC原装/组装手柄/专用电源/太8烟盒+火机二盒一	165/45/75/35
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘/无线耳机	18/22/16/45	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC原装/组装手柄/图像芯片6145、6258/DC格斗手柄	54/25/105/32	太10情侣表/皮带/戒指+钥匙扣+手链/太10文具盒(全钢)	72/45/30/25
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装钓鱼杆/DC-VCD卡(带遥控)	18/24/20/65/90	合金装备打火机/太 10 精品碟包(全钢)/太10记录本	17/38/28

GBA全彩攻略书		最终幻想战略版(厚)	15	火炎纹章1/2代	12/14	合金装备(厚)	15
幻想传说(厚)	13	口袋红兰合集	12	露娜传说	12	寄生前夜1+2	16
新约圣剑传说	13	世界传说+银河战士(合)	15	PS全彩攻略		最终幻想8(厚)	21
机战D	13	黄金太阳1/2	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
鬼武者战略版	13	塞尔达三角力量	12	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
恶魔城晓月圆舞曲(厚)	14	牧场物语4代(厚)	14	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

"新世代"以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票！！

Maxstation® 掌の霸 GAME POCKET

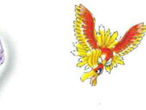
掌机迷的首选

MS-688AC

购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障

诚征 全国各大地区经销商

- 高品质
- 超宽屏
- 清音质
- 超轻巧



- 超薄外形设计，便于携带。
- 高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
- 高清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
- 环保高效碱性电池，游戏时间更加长。
- 大规模集成电路，主机性能更加稳定。
- 多种颜色外壳，选择更加多样化。

兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏





缤纷色彩演绎 无限魅力重现



商标认证：
ZC3676100 SL

销售部：广东省中山市兴中道兴中大厦7F 电话：13326968964 传真：0760-8883764 联系人：林先生
GUANGDONG ZHONGSHAN XINGZHONG ROAD XINGZHONG BUILDING 7F

永恒的CD！

电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购

名称	简称	编号
吉卜力动画主题曲CD	吉卜力	C01
樱大战珍藏CD	樱大战	A02
超时空要塞珍藏CD	超时空	A05
动漫歌曲精选集CD	动漫精选	C02
樱大战珍藏CD2	樱2	B01
合金装备本质珍藏CD	合金2	B05
寂静岭珍藏音乐CD	寂静岭	C03
KONAMI游戏金曲集CD	KONAMI	C04
恶魔与天使珍藏CD	恶魔天使	A03
动漫电玩金曲集CD	动漫金曲	A06
街霸3音乐精选集CD	街霸3	C05
王国之心音乐精选集CD	王国之心	C06
最终幻想XI珍藏CD	FF11	B04
任天堂全明星交响曲CD	任天堂	B06

CD定价：6元/张（免收邮费）

优惠办法 一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

注意事项 请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)
例如：FF1-10(A01)　樱大战(A02)　合金2（B05）

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010-64472177

北京超时空游戏制作培训学校面向全国招生



国内第一家游戏软件制作培训学校——北京超时空游戏制作培训学校面向全国招生，我们拥有专业的师资，良好的学习环境，并斥巨资从美国引进一大批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学（SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形图像制作设备的供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE,ENIX、SONY和任天堂的主流制作平台。开设的课程分为九个月游戏软件制作人才速成部、两年制的游戏软件制作人才出国预科部。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际科技创业园。学员毕业后学校负责推荐到：国际或国内知名的游戏制作，软件，动漫画公司任职或安排到日本，美国的游戏制作学校继续深造。

敬告：本校应电脑游戏软件制作产业飞速发展的要求，近日又从国外购置了目前游戏制作产业最先进的设备，并且从著名的高校聘请了一流的教师，学校决定于2004年2月15日开始提高学费。详情登录：WWW.CSKGT.COM

宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就高科技人才的基础

招生电话：010-82896123，010-82896124，010-82896125，010-82896127　传真：010-82896127
联系人：李老师，尹老师　报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园　邮编：100085　E-mail：cskgt@cskgt.com

www.cskgt.com

东游记

第32回

日文地狱

大寺山～

星川明人

责编/宇部



3月，明人终于22岁了，想必通宵熬夜父母也不会再唠叨什么了吧……除此之外似乎没有什么其他的感觉。明人的朋友都说明人对年龄的反应太迟钝，至少也要感慨一下“又老了一岁”或者“人生苦短”什么的，不过即使明人对年龄再怎么敏感、再怎么感慨看起来也都只是个无限接近于三十岁的大叔而已，所以就这么将就着吧……～(￣△￣)

到上次的课为止，我们已经把假名中的“清音”全部糟蹋了一遍，接下来我们继续糟蹋日文假名中的“浊音”。其实浊音除了发音与清音有区别之外，其他的就没什么了。写法就是在清音上面加上两个点点。

这次糟蹋的浊音是“が（ガ）”、“ぎ（ギ）”、“ぐ（グ）”、“げ（ゲ）”、“ご（ゴ）”，罗马发音顺序是“ga”、“gi”、“gu”、“ge”、“go”。下面我们开始正式糟蹋。

爱の彼岸

记得在上初中的时候曾经看到过一本少女漫画，叫做“爱(あい)の彼岸（ひがん）”，因为当时还没有学日语，所以就翻译成了“爱的对岸”……后来学了日语才知道，这个“彼岸”在日语中是指“春分时节、秋分时节”。“暑さ寒さも彼岸まで”这句话就是提到中国节气时常说的“春分去寒，秋分去暑”。

継ぎはぎ

“継（つ）ぎはぎ”在日语中的意思有两个，一是指衣服的“缝补”，二是指“东拼西凑”。打个比较简单的比喻，假如明人在做日文地狱的时候没有用心，只是随便找些单词或者其他琐碎的东西来



糊弄，就可以用“継ぎはぎ”来形容，另外还可……喂！等等！老爷们这是什么眼神！我只是打个比方而已！我有很认真的做日文地狱！真的有啊！

あ、偶然だな～

“偶然（ぐうぜん）”在日语中的含义与中文相同，都是“偶然”的意思。说起来，这个词还的确是好使呢，比如某位独身的老爷喜欢上了一个女孩，但是由于胆子小而不敢向那个女孩告白，只有每天下学后在那个女孩的后面偷偷地跟着她，一旦被女孩发现的时候就可以说“あ、偶然だな～”，意思就是“啊，碰到你真巧啊”……当然，大家不要这样做，会被当作变态。～(－_－)

过激の歌剧！

“过激（かげき）の歌剧（かげき）”……“过激”与“歌剧”这两个词除了读音相同外就没有什么关系了，句子翻译直译成“过激的歌剧”就可以了……把它们两个放在一起仅仅是因为他们的读音相同而已……仅此而已，毫无其他意义……

御一绪に～

“御（ご）一绪（いしょ）に”，这句话的意思就是“请一起来吧”，“一绪”就是“一起”的意思，至于前面的“ご”是一个接头词，没有实际含义，仅仅是表示对听话人的尊敬，通常对上司或者陌生的长辈讲话时用的比较多。

[日文中毒]









祝明人君生日快乐

马鹿物语 [だめだ！もう だめだ！]

中国有句古话，叫做“物极必反”，就是指事物发展到极端之后就会开始向相反的方向转化……正可谓“万变不离其宗”，就连恶搞这玩意也是这样，偶尔来一下，那叫恶搞，长时间的这么下来，那就是病了。

最近尤其这样认为，明人这本来就不怎么灵光的脑袋如今更是想不出什么正经事情来，没事儿嘴里就念叨着“远看是头猪，近看是头猪，走近了一看，妈呀！猪！”，所以请各位老爷允许明人在这里喊一下……

“だめだ！もう だめだ！”

（“不行了！真的不行！”，土语翻译就是“扛不住了！真扛不住了！”）

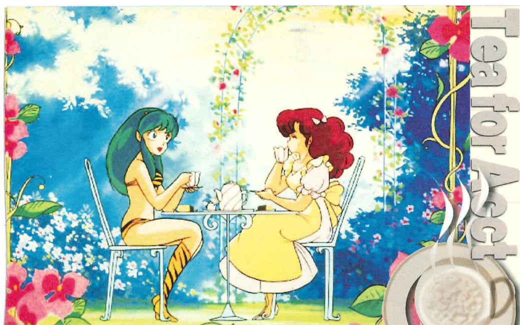
唉，看来前些日子那个“呼吁正经！抵制荒诞”的口号还是要继续喊下去。说起来，这个月去相熟的店家买游戏的时候还有碰到一位电软的读者，而且两人就这个问题进行了长时间的深刻的磋商……

“明人君啊，你平时是不是老是病发状啊？”

“…………”

“…………”

“だめだ！もう だめだ！”



三栖下·午茶



「福星小子」中最悲惨的配角

当我们对《犬夜叉》追捧有加，对《相聚一刻》津津乐道，当我们对《人鱼之森》赞叹不已时，是否还有人记得20多年前曾经有一部叫做《福星小子》的作品呢？《福星小子》是高桥留美子老师从1979到1987年间连载的一部长篇作品，该作不仅荣获了第26届小学馆漫画奖，也使她本人从此跻身一流大师的行列，更被喻为80年代动漫界的代表性杰作，影响了整整一代人。虽然《福星》在恶搞方面没有《乱马1/2》来的夸张无厘头，对生活的刻画不如《相聚一刻》那样真实细腻，在人物上也没能塑造出一个能够与杀生丸媲美的美型级人物，但直至今日我对该作仍然念念不忘。



《福星小子》的日文原名是"うる星やつら"，直译过来就是吵闹不休的家伙们。这个名字与作品的内容非常贴切，只要提起《福星小子》头脑中就会自然的浮现出友引高中二年四班的那群家伙们。作为男主角的诸星当从第一页第一格起就挨了阿忍的一个耳光，同时也注定了他今后不幸的命运。然而不管是拉姆的电击、阿忍的桌子、樱花老师的大巴掌还是面堂的日本刀、错乱僧的脸、小天的喷火对他都毫发无伤，这家伙的生命力不仅像蟑螂一样顽强，好色的"进取心"之强更甚至可以与横岛忠夫和新堂功太郎一较高下。平凡的脸、臃肿的身材、除了女色外空无一物的大脑、完全凭本能生存，真是悲惨的人生啊……

然而说起悲惨，我想面堂终太郎才是那个真正最悲惨的人吧？五官端正、成绩优秀、体育万能、出身名门同时还是男女平等主义者（据他本人所说），如此完美的他却有个最大的缺憾——密闭恐怖症！只有身处没有女生的黑暗房间，他就会完全失去理智，只会哭嚷着"好黑啊！好暗啊！好窄啊！"更可悲的是，这种病的始作俑者还是穿越时光回到过去的自己……

他的第二悲惨，就是处处都输给那个一无是处的诸星。在拉姆的"12星座考察仪"下，他显示出了和自己最不屑的诸星同一个水准的本质，也就是说他和诸星惟一的不同就是钱和脸。大概也正因如此，面堂最常说的一句话就是"男人，最重要的是脸！"不过当面对宇宙第一帅哥雷易时，这句话就会变成"男人，最重要的是钱！"……

在爱情上，面堂无论如何努力也无法将拉姆的芳心从花心大萝卜诸星的身上赢回来。好不容易过个情人节，一次收到的是拉姆的义理巧克力(表面上的人情巧克力)，而另一次却因为巧克力的数量输给了身为女性的藤波龙之介结果深受打击。靠着一张脸成为克拉玛小姐的夫婿，又因为密闭恐怖症被甩。相亲对象水乃小路飞鸟不仅是个恐怖的怪力女又是个恋兄癖。结果由于太过花心，连一直钟情于他的阿忍也弃他而去。可怜的面堂阿，纵然有成百上千的女孩整日跟在身后，却始终得不到自己真正喜欢和真正喜欢自己的人。

在事业上，面堂与诸星竞选班长结果惨遭落败。

在家庭上，面堂有一个带章鱼面具的变态祖父，一对冷漠高傲的父母、一个喜欢捉弄人的狠毒妹妹外加一堆白痴级的墨镜跟班，和诸星平凡但充满亲情的家庭绝对是天壤之别。

在友情上，诸星好歹还有白井浩介等一帮损友。而他却由于太过高傲，一个真正的男性朋友都没有。抛去那些为了钱而亲近他的人和世仇水乃小路不说，惟一能打成一片的数来数去就只有诸星当了。



在特技上，面堂引以为傲的日本刀法率次被诸星当以空手入白刃轻易破解。为了克服密闭恐惧症锻炼出来的破钟怪力，对阿当也构不成丝毫的威胁。

面堂的第三大悲惨就在于，无论他多受女读者的欢迎永远都只是个第二男主角，所有的剧情全部都围绕着阿当而转。面堂无论再怎么帅都永远只是个陪衬，是个负责制造笑料烘托气氛的小丑。在高桥留美子老师创作的所有角色中，惟一能跟他匹敌的大概只有怕狗的三鹰了吧？

如果面堂没有进入友引高中，没有遇到诸星当，也许就会过着一帆风顺的成功人生，成为班长、与门当户对的富家千金结婚、继任社长之职终老一生，然而在这种金碧辉煌的成功下面，却是世俗的平凡和虚伪。从面堂光是听说诸星记日记都能笑的半死上看，他以前过的一定是一种高高在上但又孤独刻板、乏味无聊的生活。所以说，他最大的幸运就是遇到了诸星，改变了他的人生。但是让诸星这种人成为自己的幸福之源，也许才是最大的悲哀吧。

责编/飞月



三栖人新闻速递

●《圣斗士星矢 天界篇 ~overture~》隆重上映

等了又等，一等再等，多少年来让无数Fans们望眼欲穿的《圣斗士星矢 天界篇》终于在2月14日于日本电影院上映了。该作是今年1月开始发售的OVA《圣斗士星矢 冥王十二宫篇》的后续篇。经过十几年的酝酿，动画的制作技术有了大幅度的提高，音乐和角色方面也更加富有感染力。所以不仅老Fans们争先目睹，连一些没有看过15年前的原作的中小学生也纷纷涌进了电影院。至于星矢等人与月神、太阳神和天斗士之战的最终结局目前尚未明朗，看来我们只能耐下性子来继续等待下一部天界篇了。

●《名侦探柯南》剧场版第八弹火热待发

大红大紫的人气动画系列《名侦探柯南》即将推出第八部剧场版——《银翼的奇术师》，这次柯南又将与命运的对手怪盗基德一较高下！前日，日本读卖电视台正式开放了该作的官方网站。除了一般的人物、背景资料外，还提供了2段预告篇，不过与先前公开的电影官方站相差不多。对该作感兴趣的人，可以登陆日本的官方网站http://www.conan-movie.jp/index.html。



Game Web 远征团

Vol.3

——业界官方网站汇集&访问指南

王者索尼篇：

在挫败世嘉并在家用机市场将任天堂逼上绝路后，这个令两大老牌厂商汗颜的家电业霸主sony也名副其实地成为当前家用机的王者，我们当然不会错过充满着现代化时尚气息的PlayStation系官方网站，也许是为了显示自己的王者霸气，SCEI却制作了两个不同的日文官方网站，同时也没有忘记咱们中国，不过其中文网页的内容几乎就是……残念，还是进入正题到对方的老巢去挖宝藏吧。

登陆：PlayStation.com Japan　http://www.jp.playstation.com　PlayStation.jp　http://www.playstation.jp

这两个站点比较而言前者更为正式一些，但在内容上却不及后者丰富实用，而更侧重于在线的商务宣传和交易，另外通过前者还可以进入北美、欧洲包括中国在内的官方页面，中文地址是：http://cn.playstation.com。

1 http://www.jp.playstation.com是SCE的正式页面官方的日本主页，也正如sony一贯的态度，内容眼花缭乱让人不知道从哪里下手，其实点击最上端的"サイトマップ"进入网站地图页面，大致的版块内容就能一目了然，具体如下：

(1) ハード＆アクセサリー 主机硬件以及周边的相关新闻和信息。

(2) ゲームソフト 游戏软件页面，可以查询到所有PS2和PS的游戏，但与任天堂和世嘉在同类信息的制作上存在较大差距。

不过sony也有自己的特色，不仅作了非常细致的游戏分类介绍，而且还制作了依照个人喜好和年龄性别等因素的推荐分类，这个设计可以说是相当地体贴入微：

"名作ゲーム"から探す！	http://www.jp.playstation.com/game/bestwork.html将游戏分为17类，每类都列出官方推荐的三个游戏
"シチュエーション"から選ぶ！	http://www.jp.playstation.com/game/situation.html非常体贴的19种依据个人喜好推荐游戏的页面

(3) DVDソフト DVD影片页面，虽然几乎没有浏览价值，但其独特的影片查找方式倒是值得国内内类站点的借鉴，那便是依照导演和演员甚至声优的方式查询，信息的完全和完整度都是相当的高，从此也体现出sony的家庭综合数字娱乐的路线。

"監督"から見つける！	有海外导演、本土导演和动画片导演三个大类查询影片
"俳優"から見つける！	依照海外演员、本土演员和声优三类并以男女分类查询

(4) ホビー＆キャラクター 游戏相关玩偶和模型页面，还有多罗和高达的专卖店哟。

井上多罗官方网站→http://www.dokodemoissyo.com

(5) PS WORLD 网站中最具有浏览价值的地方便是这里，内容相当丰富，分为Game Soft、DVD Video以及Hard&Accessories三大部分，在这里汇集了大量的相关影像，有部分也都是相当值得收藏的，具体说明如下

GameSoft	Hot News	浏览最新最即时的有关PS系列主机的信息
	Radio Station	由业界相关人士主持的在线电台广播
	Features	每周五更新的当周发售游戏特集介绍
	theater	PS2游戏的片头CG以及宣传动画的在线欣赏
	special	这里可以找到还不错的一些游戏官方页面
DVD Video	Features	每周五更新的最近DVD动画的介绍
	theater	最新上映电影预告片的在线观看，强力推荐
	special	最新影片的介绍页面
Hard&Accessories	special	最新PS系列主机的硬件相关信息

除开以上5部分的其他一些版块基本上都是一些网络使用的注意事项、会员登录细节以及企业情报等在此不再介绍。另外在http://www.jp.playstation.com/book中还有官方攻略本和MM写真集的介绍，当然，这些都是需要付出money的，毕竟这个站点始终都是以电子商务为主的。

2 http://www.playstation.jp则是SCE以面向日本游戏玩家为主的官方站点，典型的日式风格，还是老规矩进入"サイトマップ"了解整个站点的内容分布，其下侧的"お知らせ一览"和"更新情报一览"分别是即时更新的PS2系游戏相关业界信息和本站点的内容更新信息。整个左上半部分最显眼的Flash则是PS2主机最新发售游戏的几款游戏。

其余主要版块内容如下：

(1) 製品情報 SCEI主要产品的信息情报中心，共有ハードウェア(硬件)、周边机器(周边外设)和ソフトウェア(游戏软件)三大部分，资料更新度非常高，还可在左边的导航部分对相关信息进行选择分类查询和检索。

(2) オンライン情報 PS2online游戏相关的信息页面，并且有关于PS2在线游戏的使用教程和相关硬件的连接教程(asx格式)，有条件的朋友们不妨来这里看看，另外还可以进入其专为PlayStation BB制作的官方页面。

(3) サポート 相当专业的信息中心，硬件上的所有信息和疑问都可以在这里找到，另外还可以下载所有型号主机和周边的使用说明书(PDF格式)，并提供了官方的热线电话。

(4) コミュニケーション 宣传广告的情报以及一些相关活动的信息，还可以下载到全部PS系列主机游戏的广告片段(asx格式)以及查阅全部广告在日本各大电视台播出的时段列表。

(5) 動画チャンネル 能够下载或在线观看很多游戏CG、动画以及一些日本玩家的游戏影像，也不乏一些还未上市大作的预告宣传片，绝对强力推荐，大家都快来downloads吧。

(6) SCEJソフトウェア 这里可是SCEI游戏软件的官方页面，每个游戏的页面都制作得相当不错，还不时地更新一些官方情报资料和攻略要素，大力推荐。相比sony的前一个站点虽然显得简单，但内容上却很充实。

3 其他PS系相关官方网站

PSランド	PS Land，充满童趣的网上"游乐场"，有很多在线小游戏 http://www.playstation.jp/land/index.html
PlayStation club	PS会员俱乐部，有一部分页面仅其收费会员才可进入 http://www.playstation-club.com
SCEI / Home	SCEI网站，几乎和PS中国站一样 http://www.scei.co.jp

4 站点综合测评

本次对sony的两个站点都进行测评，前一个分数评的是WWW.JP.PLAYSTATION.COM，后一个是WWW.PLAYSTATION.JP。时间截止于2004年1月18日。

属性	测评项	等级
网络	访问速度	3/4
	信息更新速度	2/4
	链接数量	3/4
内容	页面美观	2/4
	信息量	4/4
	信息共享度	4/5
	实用性	2/4
游戏软件	软件数量	4/4
	软件页面水平	2/4
	机种覆盖	2/2
	数据资料	1/4

属性	测评项	等级
主机硬件	硬件信息	2/4
	疑问授理	1/5
周边	周边产品	2/4
	专卖店信息	1/2
影像视频资源		4/5
企业信息详尽		1/2
综合评分	47/76	

下一站：

微软X-BOX

责编/龙哥

注：(1)若自己系统不支持日文显示而呈乱码的话，建议使用开始菜单里的"windows update"到微软官方网站进行升级更新。

(2)本栏目文章相关图片和logo均来自于各游戏厂商官方主页，特此说明。

Girl's Game Garden

造梦工厂——2



在那遥远的时代，由于人类沉迷于安逸享乐，世界陷入了一片颓废糜烂。此时，魔王带领着大批的手下突然出现，眼看王国就要毁在魔王的手里……这时，一位勇者突然只身一人杀入魔军。一场激烈的战斗后，他终于打败魔王使王国重新恢复了和平。经过这次事件，人类开始反省，国王也邀请勇者留了下来一起重建家园。

王国历1209年的一个夜晚，勇者在神秘声音的召唤下来到了一个小山丘，并获得了一名上天赐予的小女孩。这个女孩将是王国未来的希望，于是勇者肩负起了养育女儿的使命。



还记得这些熟悉的剧情吗？以上就是《美少女梦工厂2》的开场画面。这次玩家收养的不再是战争中的孤儿，而是一位纯洁无暇的天赐少女。游戏开始时，玩家为女孩选择的生日和血型将会决定她的星座守护神和初期参数，并对某些事件发生的几率造成影响。

《梦工厂2》在女孩状态参数上的设定比前代更加详细，除了“体力”、“魅力”等原有参数外，还加入了“信仰”、“罪孽”、“感受”等全新的设定，共计多达22项，社会评价值也一分为四。对于女孩子而言，身材的好坏自然是头等大事啦，所以2代在这个问题上也设计的更加逼真。玩家每个月都必须为女儿决定一种饮食管理方法，既有没什么特别之处的“普通饮食”，也有可以增加体力但是也会变胖的“增强体力”、节省开支的“节约饮食”和快速减肥的“减肥节食”。身材问题虽然与结局无关，但是太胖的话可就穿不上那些漂亮的礼服喽……



2代上课学习的内容变得更加丰富多彩，原来的“武艺”“学问”和“礼法”三个课程变成了三大类，每一类下都分别增加了“诗词”、“魔法”、“舞蹈”等科目，绝对不会让人觉得枯燥乏味。当然，游戏中可以打工的地方也多了不少，像“育幼院 ”、“墓园”、“美容院”等都是前作没有出现过的新选项，另外还有一个比较有创意的工作——“家庭管理”，说白了其实就是帮忙做家事。这个工作虽然没有收入，但是会提高小女孩待人接物的能力。因为事件和参数都是决定女孩最终结局的关键所在，而工作学习与状态参数之间的关系又非常密切复杂，所以玩家在安排女孩的行程时要事先做到胸有成竹。

说完了工作和学习，接下来自然就是武者修行了。2代继承了前作备受好评的修行系统，并将修行地点分为东部森林、南部水乡、西部沙漠和北部山岳，而且每个地区的敌人强度都不一样。在战斗中被打倒的话，就会被好心的恶魔管家背回家休息。虽说是战败，但是却可以借机大大提高与管家之间的亲密度哦。



如果老是工作学习的话，女孩子的疲劳值就会增加甚至生病死亡，所以一定要让她适当休息一下。2代不仅增加了由管家负责暗中监视的“监视活动”，还有生病时才可选择的“安静修养”和“疗养院”。此外，当她的感受度太高或在某些特殊情况下甚至可能离家出走。这时候，可怜的勇者就只有眼巴巴地在家里等待女儿归来了。到了10月份，一年之中最热闹的收获祭就开始了！女孩可以参加武斗会、艺术展、皇家舞会和烹饪大赛，验证一下自己辛苦一年的成果。胜利的话就可以得到丰厚的奖金和奖品哦！

比起一代来，续作增加了很多奇妙有趣的特殊事件。所持金大于1000G时，就会有商人跑来上门推销。只要买了他卖的维纳斯项链，每年生日时精灵就会出现提升女孩的气质和魅力。各项评价值达到一定程度时，还会有守护神出现赐予嘉奖或者在大街上被人挑战。外出修行中也能遇到各种五花八门的事件，只要能力够高还能登上天空打败武神将！这些特殊事件全都与最终结局息息相关。打败拦路抢劫的龙，16岁时就有可能得到龙族的求婚。每年1月去王宫见英俊的青年武官，说不定还可以成为王子的新娘哦^—^。





续作不仅在系统设定上更加妙趣横生，画面也格外精美。除了仍然由赤井孝美担任人设外，还请来知名声优笠原弘子为小女孩配音。在她的演绎下，少女的喜怒哀乐真实而自然令人感同身受。游戏收录了女王、魔王、将军等70多种职业结局再加上不同的婚恋对象，组合起来千变万化。尤其这一代更加重视剧情和恋爱结局，所以非常符合女性玩家追求浪漫的口味。

《美少女梦工厂2》作品表

▲PC-9801版：Gainax\14800日元	▲PC-ENGINE版：Microcabin·NECHomeElectronics\9800日元	▲Windows95/98/Me版：CyberFront/2,480日元
▲PC/AT版：Gainax\14800日元	▲Windows3.1/95版 Gainax\14800日元	▲Macintosh版：CyberFront/2,480日元
▲FM-TOWNS版：Gainax\14800日元	▲SEGA土星版 Microcabin\7800日元	▲Windows95/98/Me下载版：genexCyberFront/2580日元
▲Macintosh版：Gainax\14800日元	▲3DO版：Microcabin\7800日元	

花讯

今年2月份，Gainax又把《美少女梦工厂》系列中最受好评的2代再次搬上PC平台。这款《美少女梦工厂2 REFINE》仍然将由赤井孝美亲任监督，不仅画面加强为全彩，小女孩的声优也将由西村千波重新诠释。另外，《美少女梦工厂2 REFINE》的PS2版目前也正在酝酿中，相信我们不久就可以看到了！

■发售日：2004年2月27日　■售价：7,800日元

■对应OS：Windows98/ME/2000/XP

■媒体：CD-ROM

■销售：CyberFront

■责编/飞月



闲扯游戏BAR

闲扯游戏这个栏目现在仿佛越来越能吸引读者们的眼球了！我很高兴！看着这个Game bar里的气氛越来越活跃，我忽然觉得自己真的像开了一间酒吧，来做客的人都能玩得尽兴，且能畅所欲言！还是那句话，希望读者们真正做到"玩自己的，让别人说去吧！说自己的，让别人骂去吧！"这岂不快哉！！

责编/龙哥

恶搞 本期第一"旦"



谁说只有骨感的才是美女，回复到唐朝的话，杨贵妃也得甘败下风！！

网络游戏的人品问题



现在，国内网络游戏越来越多，而支持这些网络游戏的，是我们广大的中国人民，人一多，问题也多了。

现在的网络游戏，大部分是角色扮演，升级、打装备、交易，就是这普通的过程，中国玩家却玩出许多花样。

"滚开，要练级到别处去！"相信许多人都经历过这一幕，兴冲冲跑去练级，却莫名其妙被赶，有些人思想品德课听得认真，说话有礼貌，语气还算平和；而有些人纯粹是老子骂儿子，毫不客气，杀气腾腾，字里行间恨不得把你当怪给杀了--如果你够胆识，赖着不走，结果就是这样死于非命。

说到杀人，不能不说PK，PK原本只是为了增加乐趣，让玩家体会更真实的竞争，可有些人就是想体会得再多一些，站在新手出生地，出来一个杀一个，许多新手还纳闷：怎么出来就死了？那人杀人之余还不时狂笑几声，真怀疑他有虐待倾向还是怎么的？有杀人的，当然就有被杀的，"此仇不报非君子！"，你杀我一次我就要杀你两次，于是立马回去报仇，有一人在练级时被人偷袭，他便把那儿的人杀得片甲不留，见一个杀一个，名字都红得发紫了，还堵在路口，颇有张飞的风范。问他为什么，他振振有词"被逼的"。看来还是个梁山好汉，是个汉子！

升级不成打装备总行了吧，但装备是在地上的，是要拣的，就在这短短几秒的时间，又有问题了，一旦打出一件好装备，就在你看见的一刹那，已经有一个路人早站在上面，旁边还围着路人乙、丙……更糟的，他比我等级高！放弃吧，心不甘，不放弃吧，抢不过。"精神胜利法"又派不上用场。你XX的，爷爷送给你了。你XX的脏话连天，若那路人甲早日忙习武功而忽略了嘴上功夫，他便装聋作哑，"骂去，反正这东西是我的了"。但如果他身体强壮不说，口才还好，一出吵架短片又开始上演了。

交易这方面很无奈，骗子满天，我就见一个网吧四个人轮流喊高价骗人，钱到手后还"分红"，奸商无处不在，我忍行了吧。大不了不买，我卖总行了吧。我朋友一次叫卖装备，一人过来问了两句，我朋友那态度，就差没给他倒杯茶了，可是那人嫌太贵，把我朋友大骂一顿，扬长而去，把我朋友气得差点吐血。不买就算，我又没往你脖上架刀，你骂我干什么？

最要命的就是等级问题，而这种问题主要反映在对战类游戏方面，我等级比你高，我就比你多吃二两盐，多走两座桥，你就要被我骂。一次玩游戏，我进了一间"高手别来，全是菜鸟"的房间，不一会儿，一个等级快到顶的闯了进来，还和我一个队，我受宠若惊啊，说了声"晕"。他反应那叫快，立刻大骂："晕你XXX，……"，意思就是说，我和你一队是给你面子，你还敢说"晕"？我吓得不敢出声，逃了。惹不起，我还躲不起吗？等级高的人，打不好那叫没手感，没发挥好，机器不行，总有个理由，等级低的人打不好，那就是菜鸟，就是臭，就是笨，然后就一脚踢走，还不忘说声："滚"！

再严重一点就是国家的问题。有一次，我和一个自称是日本人的玩家在一队，当他说出他是日本人时，对手的反响异常激烈。"小日本，出去"！游戏开始后，他立刻成为靶子，被对手群起而攻之。从他的口气看，他不过十三、四岁，对手问他知道南京大屠杀吗？他说知道，那是日本的错，是日本人对不起中国人，可那时候我不在啊！他说完这句话后就退出了，这可是在游戏里啊，何必要牵连到历史呢？能碰到一起那是缘分，何必要这样呢？

从别的文章得知，在一些世界范围的网络游戏里，中国玩家有时是备受冷落的，因为他们无法获得其他玩家的信任。而中国玩家霸道、无礼、自私的心态则是造成这些的元凶。在国外，若玩家发现了BUG，大部分会报告开发公司，而中国，大部分则会首先满足自己的私利。

最后，再举一个很实在的例子，同样玩CS，外国玩家被爆头后往往称赞对手"GG"，而在中国的"浩方"上，有许多人被爆头后会说对手用了作弊器。

现在，PS2已"入侵"中国，"神游"也大放异彩，相信在PS2上的网络游戏发售也是可以期盼的，那么面对这些游戏，我们是否该改变一下自己的"人品"呢？

——新疆 独行蜗牛

龙哥：网络游戏在我国发展极为迅猛，家用游戏的发展与之不可同日而语。但是欲速则不达，迅猛的背后必然有它不完善的一面。一切有待提高，不能因一时的弊端而将其一棒打死，当然这是废话。作为专业家用游戏杂志，刊登此文不过是站在一个博爱的玩家立场，希望中国的游戏业能有美好的未来。

杂评一则

●三国志9(PS2/KOEI)：打开PS2主机，装入游戏光碟，那无比华丽的画面深深地打动了我，作为光荣最为拿手的三国战略游戏，在PS2主机机能异常优秀的基础上，居然将本作的画面发挥到极限！接着进入游戏，那无比令人震撼的音乐，无形中透露出一股非常壮观、宏伟的气势。那些新增的非史实剧情，给三国剧本上带来一些更新的乐趣。游戏中，无论战略、战争、内政都在大地图上进行，避免了切换地图所需的读盘时间，可谓别出心裁。战斗方面有些向三国志战记倾向，特写镜头的加入使游戏更为真实。委任性的战斗避免了亲自指挥作战所用的时间，而且也避免了战斗中无法储存的弊病。一骑讨模式也有所变更，画面更加真实。此外，游戏回到了只能扮演君主，无法使用军师、太守等身份的武将。由于每个月可以执行三次行动，而每次行动可以无限制的指派武将，直到每名武将都有各自的任务为止，不过，这样将对游戏的时间造成莫大的影响，估计没有百把小时是不能统一的。通关后会有许多有趣的设定，比如任命丞相，西域都护使等官爵，将会对自己的后代能把自己辛苦创下的基业维持多久产生一定的影响，这些都是前作中所没有的。据说游戏中达到某些特定的条件，可以发现地图四周云雾之中隐藏的东瀛、琉球等隐藏都市，这将使本作的游戏性大为增强。总之，三国志9是一款战略性非常强，构思十分新颖的游戏，看来光荣不负于三国迷，献出这么一款优秀作品实在是对玩家负责任的表现。（安徽 扳钱一狼）

龙哥：三国系列的进步有目共睹！单看我已通关3遍，大家就清楚了！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

落雨轩

轩主言：轩名"落雨"，意在润泽心田，听轩一语，感悟有情人间！古今不乏木石之缘，因而常能听到一段段不同的凄美。爱她如一弯新月，恨她如水中捞明月！人皆有情，此感非出一人！下文所言，情极深，意甚切！荐与宾朋共赏！

游戏中的伤感爱情

"所罗门王用黎巴嫩木为自己做了一顶华轿。用银做轿柱，用金做轿底，垫子是紫色的，里面铺的是耶路撒冷众女子的爱情"--《圣经》。

我们常常被这一款游戏感动着，大部分情况下感动我们的游戏类型是RPG、SLG，应该不会有人玩着HALO潸然泪下，也不会有人开着GT感时伤事。我们多是被RPG和SLG的剧情所吸引。而更多时候能感染我们的就是游戏中的爱情。谈到游戏中的爱情，一对对熟悉的名字立刻印入脑海。曾在一个网站上看过中国玩家投票选出的十大游戏情侣，除了以压倒性优势获得第一的李逍遥、赵灵儿、林月如，其他多是日本游戏人物。而其中出自史克威尔的人物则占据了三个位置，克劳德、艾莉斯、斯考尔、莉诺雅、尤娜、提达，我们不得不佩服煽情大师史克威尔，这六年来它不知赚走了玩家多少眼泪。

玩RPG，玩的就是投入其中的感觉，而爱情这一主题如果运用得好，游戏就离成功不远了。爱情，这是个不知被讨论了多少次的话题，这也是个不知被传颂了多少岁月的传奇。人们爱用玫瑰比喻爱情，这朵充满奇妙色彩的娇艳的花，用来比喻爱情实是太准确了，一年一生，充满密刺，难以摘得，可得到后你就能感受到一种沁人心脾的芬芳。我们多沉醉在游戏中的爱情，为什么？人的内心中总有一种对虚幻、对梦的渴求。虽然我们可以亲手制造丝丝点点的浪漫，可那种真正的惟美缠绵的爱情却不是一个普通人能体会到的，什么"山无棱，天地合"、什么"你是风儿我是沙"这些只有在书中才有，要想真正体验一种浪漫爱情，就只能进入一个虚拟的世界。

有人问我什么样的爱情才算感人？我笑言："不圆满的"。再对照那个排行榜，十个组合中除了大神一郎、真宫寺樱，几乎没有哪对情侣的结局是圆满的，光是《FF》的那三对儿结局就是两死一分。美学中最美的一种形式就是悲剧，因为只有死和永别才能在人的内心中燃起一种冲动，一种震撼。《西厢记》中最精彩的一折《长亭送别》第一曲"碧云天，黄花地，西风紧，北雁南飞，晓来谁染霜林醉，只是离人泪"。这就是在开篇营造了一种永别的气氛，很难不被感染。如果罗密欧与朱丽叶最后的结局不是罗密欧误服了毒药，而是这对情侣如神父所安排的那样悄然离开，我怕就没有几个人会记住这对儿意大利恋人了。一部好的文学作品、影视作品或是游戏，就是要唤起人心底的共鸣。《FF8》的结局CG，当斯考尔和莉诺雅在太空中相偎相别时，响起了王菲那首感人至深的《EYES ON ME》。如果不配合游戏，这首歌只能说是优秀，但如果把歌曲和游戏相融，那二者就都已达到了极致，间奏的琴声便似莉诺雅面颊滑下的晶莹的泪，就在悠然之间蒸发，无论是斯考尔还是这段刻骨铭心的爱情都随着王菲那来自天籁的嗓音黯然消逝。"Did you ever know that I have mind on you"，是啊，亲爱的，我是在乎你的，可是随着距离慢慢疏远，两只再也无法触及的手就这样随着空间慢慢疏远，无论在乎还是不在乎，所有的一切，哪怕这份恋情天荒地老，都将随着时间的推移渐渐变淡，任何誓言也熬不过时间，在这个宇宙存在之前，时间就已不知道熬过了多少天荒地老。

没有任何一对儿恋人乐意等待，即便这种等待再怎么美丽，再怎么浪漫。尤娜的苦苦等待也是一种煎熬，让尤娜许1000个愿望，她都愿舍弃一切和提达在一起，即便是死在一起，也比这种相思情愁要好。皎洁无瑕的月光下，清澈纯静的湖水中，两个恋人就这样手牵着手，相拥相吻，纯洁的爱情却无法逃离命运的作弄，那一曲淡然轻散之音，就此结束了这对恋人的爱情，那稍有断续，不连惯的歌声便似尤娜噙满泪水时的哀求、哭诉，那都是希望提达可以留下，就这样凄惋缠绵，就这样忧伤悲苦，都随着那满月湛蓝，溶化在水中，不管留下了多少不情愿，人都无法逃离命运。"绝妙"，这种绝妙不会是在分别的时候，这种绝妙的感觉只有在两人相偎之时方能体会，没有谁会大度坦然地面对分别。所以看着尤娜和提达在水中痴情相吻，慢慢沉醉，我们才会默默流泪。

如果说人与人的恋情足以撼动你我，那李逍遥和赵灵儿的人鬼之恋更是感天动地，即便说是影响了中国一代玩家也无可厚非，"自古英雄出少年，红颜似水惹人怜。今生情尽空悲切，来世再续未了缘"。这种跨思想，无视封建礼教的爱情，是一种真正冲破枷锁的自由恋爱，是能在被儒学思想束缚数千年的我们心中引起最强共鸣的恋情，只要相爱，有什么不可以？！这不是路易十五那种"我死后管洪水滔天"的狂妄，这仅是一种渴求，一种对人的本性中最美好事物的呼唤，爱情是一种没有任何屏障的心与心的纯正沟通，只要双方能拨动对方心弦，那就可以相爱。可惜，可惜又是悲剧，又是天人永隔。《新仙剑》结局动画中，当李逍遥和赵灵儿，一天一地，一生一死，遥相对望，一种巨大的落差，一种莫可名状的伤怀都在那一刻产生，你会感到人的力量那样微末，你会感到爱情的苍白无力。"天若有情天亦老"，我们正是落入了那一个个美丽的故事，才有了那一滴滴上坏的泪水，才有了那一滴滴泪水串起来的诉说和倾听。

娇艳的玫瑰总会凋零，片片圆润欲滴的花瓣总会随时间流逝，从花托上坠落，落地时的声响是那样凝重，回荡又是那般悠远，那种凋落透露出对时间无奈的感伤。最后，美丽的一朵玫瑰，只剩余花托上憔悴枯黄的花蕊，那是什么，是一种与爱情相伴的痴心，是一种愿和你一起慢慢变老的浪漫的事情，不管在外表上有多少残缺，花中的灵魂是永不飘逝的残留于花蕊上的暗香。爱情，这是人类永恒的追求，在游戏中这也是个不老的话题。这个夏天，当那白底黑字又要再一次刮起风暴时，我们是否还会被FF12勾下眼泪？可能又是个伤感的结局，可能又是一首销魂的歌曲，这世上没有一份只伤心不蚀骨的爱情，所以你只要慢慢体会，默默感受。爱情，原来如此！



——江苏 蒲俊青

轩主：华章只应天上有，人间难得几回闻！通读此文，不禁拍案！在游戏杂志上确实少有此类美文！但我同时又要谈谈个人观点。对于18岁左右的人来说，爱情是一个朦胧的话题。现在虽已不是上世纪初的那种保守，但也未如西方一般地开放。可以说，现在的中学生由于种种压力，依然被排斥在爱情领域之外。当然，我并不是说中学生就应该涉足这一成人领域。可是作为年轻人现在玩的游戏，有很多都是以爱情来吸引玩家的，这在中国，可能是不符合国情的。看着现在大批的青少年缠绵于虚拟的爱情之中，并大谈自己的恋爱心路历程，使我不禁想起了稼轩的名句"为赋新词强说愁"！而在我，那便是"而今识尽愁滋味，欲说还休，却道天凉好个秋！"

厉浪亭

亭主道：厉浪最爱搏击，笑世间可笑之事，作世外云游之人。来此亭中，一可抒己之所想；二可言事之不平；三可抱他人之怨；四亦可与亭主倾诉心声。看官们可以畅所欲言，但非是能够恶语相伤！谨记！

品牌

我记得读过一本关于商业的书，上面说可口可乐公司全球的厂房即使在一夜之间消失，可口可乐公司也不会因此消亡。原因就是：它叫可口可乐。我不是很懂商业，不清楚此言是否太过。但至少这反映了品牌形象对于一个公司的重要性。

一个好的品牌之于一个公司意味着什么，根本无需多言。正所谓"宝剑锋自磨砺出，梅花香自苦寒来"。一个公司要创立一个成功的品牌，其走过的艰辛历程，经历的考验打击是很难想象，从阁楼上肮脏的小老鼠到举世瞩目的米奇，从医药实验室里颜色怪异的药剂到世界流行的可口可乐，从随手制作不登大雅的垃圾食品到全球第一的快餐店，今天的鼎盛辉煌之下，谁又能真正体会到品牌创始人心中的千种滋味，万般情愁。

在游戏界中，也有着众多响当当的牌子，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》、《樱花大战》，这些名字听上去就已这么有诱惑力。可是，在今天这些闪耀光辉名字下，谁又能再去想一下他们的开始《最终幻想》这只是一个濒危公司，一个游戏人最后的希望，《DQ》传统童话勇七救公主的起始。《生化》只是一次解谜，恐怖冒险的尝试。《樱战》也是一种无定型的超级大杂烩，这一个个稚嫩的开始，有谁会想到他们日后的伟大。可正经由底层的摸爬滚打，才会到今日一个个出色形象。而这些品牌的成功决非偶然，这其中必然体现了制作公司的用心和勤奋的工作，日本的这些公司是值得我们尊敬的，他们懂得去站在玩家的角度来考虑，他们清楚创立一个品牌的不易，也珍视每一个品牌。

品牌的创立仅是个开始，要把他们推向极致，就需要一种延续，这时就会产生续作，续作的推出总带有很浓的功利性，可纵如此，好的厂商也不会仅仅为了钱而为之，那样的行为无疑是过把瘾就死。相反的，一个出色的公司为了维护品牌形象，而又要达到市场需求，总会更为认真精心去制作续作，使整个品牌，乃至公司形象得到更丰满的充实和更美好的表现，这其中需要的是一种态度，引用国足前任主帅米卢的话说："态度决定一切"。一个公司在制作续作上的严谨态度，决定了续作是否成功，更决定了品牌的未来，这也正如同一个出色的母亲总希望自己的孩子更为出色，孩子的出色会使这个家庭变得出色，也使家庭的形象得到更好的维护。今日的名牌当初可能并未考虑过多续作，只是把处女作当成探路石，发现了机会，才会不惜代价研发续作。一个出色的品牌，一个成熟的公司表现不仅是在初作上，更好的是在续作上的把持有度。其实无论电影、电视剧还是游戏，开发续作都需要莫大勇气，因为我们今天看到的一个个成功的系列都是经历涅盘后，从烈火中飞出的凤凰，而大部分，你看不到的续作，都已在烈火中化为灰烬。还有一种情况就是连续数作都得到高度评价，害怕失败，就选择了见好就收，激流勇退，正像当初的《樱战》。所以我总说史艾是最值得尊敬，他们有勇气，一部部做下去；他们有实力，做得一部比一部更好，做得让玩家充满无限幻想和期待；他们有信誉，让我们看到白底黑字FF就有掏钱的习惯，让《DQ》只能在节假日发售。《最终幻想》和《勇者斗恶龙》让我们真正认同和相信了史克威尔、艾尼克斯这个已划而为一的公司。从未让我们失望过的续作，以及高度重视品牌形象，他们真正做到了既赚了钱又让玩家欣喜若狂的双赢，达到这种双赢，就是那恭敬的态度，就是那辛劳的工作，就是那伴随一路的辛酸汗水和泪水。我总对我的朋友说一个好牌子是值得尊敬的，尊敬的决不仅仅是他的产品，尊敬的应该是品牌背后的每一个人，出名的还是无闻的。他们今天可以微笑着稳坐头把交椅，可我们无需嫉妒，因为我们都从未体会过他们的经历。

谈了这么多国外品牌，又想把话锋转回来。看一下国内品牌，《仙剑奇侠传》这个曾在中国一呼百应的名字，有着多么辉煌的时代。可8年后，那个千呼万唤始出来的续作，是让我们多么地失望，甚至气愤，不明白大宇的同志们在给我留下这么大期待的同时，却送上这么一份狗尾续貂之作，究竟意欲何为？剧情生搬硬套，画风盲从，音乐平庸，连一代画龙点睛的诗作，到了二代都如此牵强，很难说出除了骗钱，《仙剑二》还在做什么，可能这样说，太过苛刻，可至少虎父犬子已是事实，伤透了《仙剑》迷的心也是事实。中国的游戏业还不成熟，还不正规，这是现状，可这并不能作为掩盖错误的借口。孩子做了错事，不能总以"他还小"来开脱，这样会惯坏了孩子。《仙剑三》的推出多少弥补了二代的过失，至少是恭敬之作，至少今年的国产游戏中它能算是数一数二，虽然它还尚显稚嫩，虽然它远无法和《仙一》相比，可至少它脱离了《仙剑一》的窠臼，它完整地塑造了一个世界观，为《仙四》打下了基础。这样，我们才多少没让《仙剑》从记忆中远去，多少还有幻想，幻想像8年前那样被感动。

现今的国内游戏业总是一窝蜂盲从，网络游戏赚钱就放弃单机游戏，真的可取吗？这或许是商业化的结果，商业化没有错，正像今日的足球，没有商业化，就不会有今天的小贝、小罗，就不会有影响全球的世界杯。可我们在学习商业化的同时，是否该正视商业化带来的影响，中国的游戏人士应该感到压力，大喊"狼来了"的同时，也应该提升自己的水平吧。至少我们没有索尼、任天堂这样的牌子，也更没有在他们身后如史艾、柯纳米、卡普空这样的第三方软件商。虽然，现在还不会有生存危机，可是没有品牌的我们，前途如何，也很难想象，我们此刻真正需要的是什么，不言而喻，我们需要的不是短期内网游给我们带来的利益。面对我们的游戏商，我突然想起鲁迅先生的话"哀其不幸，怒其不争"。

米卢来中国除了带走大把的人民币，还留下两句话，这两句话，不只可以用在足球上，第一句不用改就可以送给我们的厂商，"态度决定一切"。第二句改一下送给广大玩家，"快乐游戏"。

——江苏 蒲俊舟

只因太好所以不要

和朋友逛文化商城。一进到游戏专卖店他就嚷嚷着问店主有没有"史克威尔"新出的"RPG"，我却不以为然，径自挑了两款其他公司的"小游戏"。一路上，朋友怀抱着他的最新一代《FF》向我炫耀，并且大嘲我的购物眼光和游戏品味，断定不出几天我就会将手中的"破烂"扔掉去向他借《FF》，并冷冷地声称在他打通之前一概免谈！

朋友的得意是可以理解的，哪个"玩友"不闻《FF》的赫赫威名，它已经成了多少高手玩家的"最终幻想"！然而我却要不揣力微地造造它的反，捅捅这个游戏业界最成功也恐怕是数一数二的"大马蜂窝"。--为什么？难道这样的游戏还有不好的地方吗？当然没有，但这恰恰是它最大的罪状。正如我回答朋友时说的：正因为它太好了，所以不要！

好固然是优点，但是--凡事就怕有这个"但是"，超过了一定的限度就未必是无可指摘的了。所谓"过犹不及"是也！

一、剧情太好！无论是哪一代的《FF》，无不构建在一个情节曲折、感人至深、结构宏大无比的故事基础之下。动辄几十小时的游戏流程，这也是其最过分的一点！君不闻多少壮士烈女为它"身带渐宽终不悔"，更有甚者荒废学业、浪费青春，只为了一个荒谬的虚构而人销骨厉。从这一点上就可以看出，那帮只顾商业利益的设计者就根本没有考虑何为"适度娱乐"，实在该骂！

二、可玩性太好！整个系列全是采用了和毒品无异的逐渐升级的"培养系统"；战斗时则是采取以最大限度浪费玩家的生命为能事的"分时模拟系统"。无数玩友为了些个莫名奇妙的"LV、HP"之类能够一点一点地上升，无怨无悔地耗费了多少宝贵的时间！就我认识的几个人来说吧，他们无一例外地都戴上了厚厚的眼镜，但是不用说你们也能想得出那绝对不是因为"博览群书"所致。从这点上可以看出此系列游戏的险恶用心--不但要消耗你的生命，还要毁了你的身体！

三、动画太好看！从PS时代起史克威尔就开始抛出远远超越主机性能的"预渲染动画"来捕获各个年龄层段的玩家的眼球。从少男少女们爱看的"唯美浪漫"到专为18岁以上人士加的"成人情愫"，他们不惜运用各种最新的"CG"手段来浸泡这支红艳无比的毒苹果。如今，突破了主机性能的限制我们好心的"王后"更是得心应手，在她的魔镜前挥舞着手臂誓将所有的明眸美目通通玩弄于股掌之间。大量超过剧情需要的"即时演算"动画就这样充斥于游戏当中，让你欲喜欲狂，不能自拔。呜呼，白雪公主这次是在劫难逃了！

朋友们，醒醒吧，快快把这种与适度健康的娱乐目的背道而驰，处心积虑的想要让我们沉溺其中，浪费生命戕害身体的文化垃圾，扔回给它的主人身边吧。我们需要的是真正优秀健康的游戏，我们拒绝这种关心我们的钱袋子胜于关心我们身心健康的东西！虽然它很"好"，也许太过"好"了点，正因为如此你应该有所选择！

——内蒙古 刘雪军

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。



浮躁

《波斯王子——时之砂》，两个下午的沉浸其中，让我又重新体会到了思考和钻研一款游戏的快乐。《波斯王子》这个名字又一次将我的思绪拉到了八、九年前，上小学的我，第一次接触电脑，玩的第一款游戏就是它了。当时，那真实的动作，柔和的画面，精巧的设计，都让我为之一震，"原来这就是电脑游戏"。隔了这么长时间，也记不清那个游戏让我摸索了多少时间，费了多少心思，超高的难度、精妙的关卡，仔细试探，对于一个小学生来说用一个月通关也不足为奇。这是儿时带给我无数欢乐的游戏。十八岁的今天，重温这种沉浸其中的快感，总有一种久违之感，轻松之感。

日子一天天过去，自己也一岁岁长大，总想回顾一下，从FC到面前的PS2我到底经历了多少游戏，体验了多少游戏，又有多少游戏真正能像《波斯王子》一样，让我沉浸其中，乐此不疲。回忆，脑中有些混乱，十几年的记忆很难整理，玩过的游戏，无法记数。有多少，来了又走了；又有多少，是长留心头，慢慢积淀，多少年后想起依然会勾起许多美好回忆，露出会心一笑。

游戏的经历是从早先的缺少到今日的丰富，可自己的游戏体验却是从最早的哪怕一部垃圾都能钻研一天到今日哪怕拥有数款超大作也只是浅尝辄止。我的内心总是无言以对，如果说生活的丰富多彩代表一种进步，那我现在的行为就无疑是一种人生的倒退。当进步和倒退都徘徊于我面前，心中的迷惘却进一步加深：当发展太快而人却无法适应时，是否会产生表面的相容而内心空洞的巨大落差，这种落差就产生了人的浮躁。面对NE只踢一场，面对GT只开一圈，面对SC只打一局。这一个又一个近乎暴殄天物的行为，却并没给我的游戏生活带来一如既往的欢乐，相反的，压抑和盲从渐渐产生。我不得不重新审视自己的心情，是自己随着自己的成长而变味了吗？或许吧，可变味的只有自己吗？

而在一次又一次的研讨会上，业界人士都分析了随投资的加大而市场却不断缩小的不良现象。可是，游戏发展至今天，难道技术竟成了游戏成功的惟一保证？既然这样，那大家何不都紧随技术进步呢？而在今天，如果真这样做了会显得多么无畏且无谓，信息技术今日的迅猛发展，会使步步追赶变成步步落后，犹似夸父追日一般徒劳。技术的发展应该是呈曲线增长，而技术的运用应该是跳跃性的，这二者的关系即像电脑与游戏机，电脑若要跟上时代就要时刻升级，而游戏机若要跟上时代只要几年后换一台即可。可是在同一平台出现的游戏，依然良莠不齐，技术上的投资与回报并非成正比，技术出色仅是一款游戏成功的必要条件而非充分条件。纵观众多成功游戏，有几个是在技术上高人一筹，有些甚至技术水平较低。回想一下，那些曾感动过你的游戏《最终幻想》、《仙剑奇侠传》、《樱花大战》，这些游戏在开初决没有在技术上精雕细琢，而能留下给我们的究竟是什么？又究竟是什么给我们带来感动？《最终幻想》如果没有宏大的世界观构架，动听的音乐，精彩的剧情，哪怕画面再优秀，CG再精彩都不会这样吸引你；《仙剑》如果没有狂徒那引人共鸣的好剧本，也不会赚下这么多眼泪；《樱花大战》的技术水平在当时的世嘉看来更不算出众，而它吸引人的原因更无需多言。游戏的成功在于是否真的以人为本，以玩家的立场来考虑，以精彩的内核来充实，世嘉桀骜的悲剧就是个极好的例子。

游戏，精彩的游戏自然有其艺术性所在，可我们不必刻意追求，刻意追求并没有任何好处，因为游戏仅仅是一种时尚的娱乐，刻意的艺术化只会使游戏呆板，而游戏中出彩的艺术感仅仅是一种想法，那就是灵感。其实一方游戏显一方文化，东西方之间隔膜很大，我们很难相互理解，论科技，西方无可挑剔，因为他们以实为主；论艺术，东方高一筹，因为我们重视玄学。而老美一辈子也搞不懂中国人在《西游记》中一只猴子的价值取向，而广大中国人也很难明白莎士比亚的思路。可是遗憾在于无法理解，我们就片面否定，无法认可，我们就直言批判。一个人的伟大在于宽容，东方人民的伟大即要在于文化的巨大包容，因为博爱，即自爱。博爱是一种值得歌颂的胸怀，这才显示了一方文明的久远，一方文明的厚重。浮躁也是这样被剥离。

我很欣赏米兰、昆德拉的小说，精彩的文字下是深刻的思想，从任何角度看，都能得到你想要的，记得阿拉贡这样说："感激他是因为在这个悲剧的今天，他使我比任何时候都更强烈的体会到，面对不朽的东西，即使死神也无能为力"。面对游戏的浮躁与不朽，选择只在心中给你默然一答。最后我以中国最伟大诗人的一首诗来结束这篇文章，让我们体会一下诗仙李白是如何感受宁静，避开浮躁。"众鸟高飞尽，孤云独去闲。相看两不厌，只有敬亭山"。



——江苏 蒲俊舟

杂评三则

●鬼武者2　（PS2/CAPCOM）："鬼武者3"推出在即，为防止到时玩游戏手生，于是拿出鬼武者2进行复习性恶补，虽然鬼武者2推出已经有些时间了，并且已通关N多遍了，但这次恶补完后就一个字"值"！CAPCOM在生化系列开始走下坡路时及时推出了这款鬼武者系列，鬼武者和生化危机都属AVG类游戏。在场景方面，鬼武者2可比生化的场景漂亮多了，不再只是局限于幽暗的房间内绕来绕去，鬼武者的场景可谓多种多样，林间小道、山洞、山道等等，特别是金山镇通往矿区的路相信很多人依然印象深刻吧，除主角外另有4位角色的加入使游戏性大大提高，通关一两遍是不能玩遍所有的角色情节的，这也使得游戏时间和流程大为提高，游戏中加入的道具搜索和交换更使人欲罢不能。真是好游戏百玩不厌，各位游戏同仁们，热身时间到了，快点拿出鬼武者2进行一下恶补吧，好让我们在鬼武者3中大显身手。（新疆　汪雷）

龙哥：太同意了！！鬼武者系列的确是款款精品，尤以3代见长！想当初1代面世之始，我就为其中爽快的打斗、俊朗的人物和离奇的故事所吸引！几年以来，痴心依然不改！3代我是一定要好好玩一下的！因为CAPCOM是我的偶像级厂商，鬼武者又是游戏中的偶像级大作，加上游戏中真正偶像的加盟！你说，我怎么能不喜欢？！！

●金太郎的复仇　（GBA/NAPS・TEAM）：在如今ACT游戏不景气的时代，就连贯彻究极2D的GBA上，横卷轴清版型游戏也是凤毛麟角了。第一眼看到本作的人，都自然会拿它和快打旋风ONE作比较，且被它的外表所迷惑。本作的画面表现可用"炫"来形容，用色清新艳丽，人物比例较大，动作细腻逼真，交代剧情时，还有动画演出。打斗时用A、B键任意组合出多种连技，造出爽快的打击感。音乐也算好听，就是曲目太少，整个游戏大约5首。游戏中除打倒敌人外，还有大量的动作解谜成份。每一关中都有不少陷阱、机关这类东西。这些解谜部分比打倒敌人还难，且冗长单调，比如从A处打倒敌人后拿到钥匙。再回B处开门，我觉得是喧宾夺主了，是本作的缺点。如果以杀敌为主，解谜为辅，再增加敌人的种类，增加主角的技巧（本作中L和R键的作用都是跳跃，显然没有做到物尽其能），本作就更加平衡且耐玩了。本作不失为GBA上的一部精致2D动作游戏，仍有待提高，望续作能有更好的表现。（四川　殷子龙）

龙哥："太郎！……"估计如果在日本的任意一条大街上喊这个名字的话，回头率一定高！说实话，我是不太喜欢这个骑熊拿斧子的肚兜男孩。大概是受了动画片的影响，觉得他十分地拜金！不过好像是我太神经质了！（笑！）

●明星大乱斗(PS2/HUDSON):HUDSON每当到过年时或过年后，各大厂商都纷纷推出跟节日气氛有关系的游戏软件，每年都这样，今年也如此。04年PS2主机推出新品格斗大作终于浮出水面，此作不限男女老少，在操作上肯定会使玩家眼前一亮，放弃在手的游戏软件，此作品会聚三大厂商看家众多老明星，怎么会不让玩家掏压岁钱买此作品呢？本作跟拳皇、街霸等格斗游戏是不同的，连格斗方式也新颖了许多，主要在于格斗技巧不算很难，在过年时要是能与哥哥姐姐们对战上，一定很快乐，也不要忘长辈们。本作优点是在PS2主机上支持四人对战，而且在画面上都较为火爆属于搞笑类型，使我无法不身入其境狂格斗一回，本作实在十分新颖，本人强烈推荐玩家上手对战。（沈阳　焉博）

龙哥：论乱斗，任天堂的似乎更有吸引力。但在PS2上玩不到，因此这款作品也算是"绝无仅有"吧！

电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast Playstation Playstation2 NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY GAME BOY ADVANCE Wonderswan

本月为了入手自己喜欢的游戏，只能节省日常开支了；好友们看看我日益消瘦的钱包和身体，都心疼地劝道："你可要悠着点儿啊——你要是光荣了，我们找谁蹭饭去啊？"龙哥我真是感动得一塌糊涂啊；把这群家伙全部给我拖出去埋了！

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
3月4日	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	攻克机动队 STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCE
3月4日	**零式舰上战斗记**	零式舰上战斗记	**STG**	**TAITO**
3月4日	pop'n对战猜谜球ONLINE	pop'n对战ぱずるだまONLINE	PUZ	KONAMI
3月4日	魁!!库罗马帝高中~这或许是个游戏?篇~	魁!!クロマティ高校~これはひょっとしてゲームなのか!?编~	PUZ	HUDSON
3月11日	机神咆吼Demonbane（通常版/DX套装）	机神咆吼デモンベイン（通常版/DXパック）	AVG	角川书店
3月11日	告诉我！popotan	おしえて!ぽぽたん	PUZ	WellMADE
3月11日	**怪物猎人**	モンスターハンター	ACT	CAPCOM
3月18日	CROSS CHANNEL~TO ALL people~	クロスチャンネル~TO ALL people~	**AVG**	**KID**
3月18日	FIFA TOTAL FOOTBALL	FIFAトータルフットボール	SPG	EA
3月18日	自由战士	フリーダム・ファイターズ	ACT	EA
3月18日	ASTRO BOY铁臂阿童木	ASTRO BOY 铁腕アトム	ACT	SEGA
3月18日	**樱花大战物语~神秘的巴黎~**	サクラ大战物语~ミステリアス巴里~	SLG	SEGA
3月18日	SAINTS神圣的魔物	SAINTS（セインツ）圣なる魔物	ACT	SCE
3月18日	**波波罗克罗伊斯~月之法则的冒险~**	ポポロクロイス~月の定冒险~	RPG	SCE
3月18日	爆笑!!人生回道NOVA看见兔子啦！！	爆笑!!人生回道NOVAうさぎが见てるぞ!!	ETC	Taito
3月18日	犬夜叉~诅咒的面具~	犬夜叉~咒诅の假面~	RPG	BANDAI
3月18日	**超级机器人大战MX**	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO
3月18日	金色之弦	金色のコルダ	ACT	KOEI
3月18日	SIMPLE 2000系列VOL.46THEQuiz~挑战！汉字检定~	SIMPLE 2000シリーズVOL.46THE汉字クイズ~チャレンジ!汉字检定~	PUZ	D3PUBLISHER
3月18日	真・三国无双3 帝国	真・三国无双3 Empires	**ACT**	**KOEI**
3月18日	**随身玩伴多罗与流星**	ーどこでもいっしょートロと流れ星	ETC	SCEI
3月25日	怪兽大激战（War of the Monsters）	怪兽大激战（War of the Monsters）	AVT	CAPCOM
3月25日	OrangePocket~Lute~(通常版/初回限定版)	オレンジポケット~リユート~	ETC	ピオーネソフト
3月25日	Sega Ages2500系列 OutRun2（暂定）	セガエイジス2500シリーズアウトラン（暂题）	RAC	3DAges
3月25日	Sega Ages2500系列 冲破火网（暂定）	セガエイジス2500シリーズアフターバーナー（暂题）	ACT	3DAges
3月25日	Sega Ages2500系列Deka Sleet Correction（暂定）	セガエイジス2500シリーズデカスリート・コレクション（暂题）	ETC	3DAges
3月25日	Sega Ages2500系列 北斗神拳（暂定）	セガエイジス2500シリーズ 北斗の拳	ACT	3DAges
4月1日	金色的卡修贝尔~友情TAGBATTLE~	金色のガッシュベル~友情タッグバトル~	ACT	BANDAI
4月1日	块魂	块魂	ACT	NACOM
4月8日	搬枪少女VOL.1	ガンスリンガーガルVOL.1	ACT	Marvelous
4月22日	筋肉人GENERATIONS	キン肉マンジエネレーションズ	ACT	BANDAI
4月22日	**PANZER FRONT B型**	パンツアーフロントB型	STG	ENTERPLAY
4月29日	**炸弹人赛车DX**	ボンバーマンカートデラックス	RAC	HUDSON
4月下旬	新天魔界GENERATION OF CHAOS Ⅳ（普通版/初回限定版）	新天魔界ジェネレーションオブカオスⅣ	ACT	IDEA Factory
4月	BACKYARD WRESTLING	バックヤードレスリング	ACT	EIDOS
4月	超高速！族车王~法耻义理传说2~	超最速！族车キングBU~イム耻义理传说2~	RAC	D3 PUBLISHER
4月	UFC 2004	UFC 2004	ACT	Marvelous
5月	**依丽斯的炼金术士**	イリスのアトリエエターナルマナ	**SLG**	**GUST**
10月31日	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas	ティム・バードンナイトメアー・ビフォア・クリスマス	**AVG**	**CAPCOM**
2004年春	Gun Slinger Girl VOL.1（暂定）	ガンスリンガーガール VOL.1(暂题)	ACT	BANDAI
2004年春	阳光洒落的林荫道~在变迁的季节中~	木漏れ日の井木道~移り变わる季节の中で~	ETC	GNSOFTWARE
2004年夏	Capa的养育方法	カッパの饲い方	SLG	KONAMI
2004年预定	THE MAGICAL NINJYA 儿雷也见参	THE MAGICAL NINJYA 儿雷也见参	ACT	CAPCOM

2004年预定	**异度传说 Freaks**	ゼノサーガ フリークス	RPG	NAMCO
2004年预定	萌芽~欢迎光临青春少女岛~(通常版/初回限定版)	モエかん~萌えつ娘岛へようこそ~(通常版/初回限定版)	SLG	PrincesSoft
2004年预定	十二国记~威严的王道红绿的蜕变	十二国记 赫々そる王道 红绿の羽化	ACT	KONAMI
2004年预定	猴子奥林匹亚~激动!!火箭机选手~	ピポサルオリンピア~激动!!ガチャメカアスリート~	ACT	SCE
2004年预定	杰克和达斯特2旧世界的遗产	ジャック×ダクスター2	ACT	SCE
2004年	**APOCRIPHA/0**	アポクリファ/ゼロ	**AVG**	**GN SOFTWARE**
XBOX				
3月下旬	GUILTY GEAR RELOAD	ギルティギアイグゼクスシャープリロード	ACT	SAMMY
4月24日	发烧扑呦	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
4月	**式神之城II**	式神の城II	STG	Kids-station
2004年春	**天诛 参 回归之篇**	天诛 参~回归ノ章~	ACT	FROM SOFTWARE
2004年夏	**死或生在线**	デッドオアアライブオンライン	FTG	TECMO
2004年夏	**halo2**	halo2(ヘイロー2)	FPS	FROM SOFTWARE
2004年	蓝色之泪	青い泪	AVG	PUNSAR SOFTWARE
2004年	Kameo	Kameo	ACT	MICROSOFT
2004年	寓言	Fable	RPG	MICROSOFT
2004年	MASTER SLAVE	マスタースレイブ	ACT	TAKUYO
2004年	RUNEBRID	ルーンブリッド	STG	TAKUYO
2004年	KINGDOM UNDER FIRE	キングダムアンダーファイアII	ACT	厂商不明
2004年	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK playmore
NINTENDO GAMECUBE				
3月4日	组合机器人for GAMECUBE(暂定)	カスタムロボ for GAMECUBE(暂题)	ACT	任天堂
3月4日	RoboCop 新的危机	ロボコップ新たなる危机	RPG	TitusJapan
3月11日	**合金装备索利德 双蛇**	メタルギアソリッド ザツインスネークス	ACT	KONAMI
3月18日	超级猴子球2购得版	スーパーモンキーボール2お买い得版	ACT	SEGA
3月18日	塞尔达传说·4神剑+	ゼルダの传说4つの剑+	A·RPG	任天堂
3月18日	索尼克ADVENTURE2 BATTLE	ソニックアドベンチャー2バトル	ACT	SEGA
3月18日	机动战士高达战士们的轨迹	机动战士ガンダム战士达の轨迹	ACT	BANDAI
3月24日	发烧扑呦	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
2004年夏	**家园**	HOMELAMD	SLG	CHUNSOFT
2004年未定	**天外魔境3**	天外魔境III NAMIDA	RPG	HUDSOM
2004年未定	**生化危机4**	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
2004年未定	**星际火狐(暂定)**	スターフォックス(暂题)	STG	任天堂
GAMEBOY ADVANCE				
3月18日	网球王子2004 亮金/靓银	テリスの王子样2004 Glorious Gold/Stylish silver	SPG	KONAMI
3月18日	游戏王·双六的双六	游戏王 双六のスゴロク	RPG	KONAMI
3月26日	龙珠Z舞空斗剧	ドラゴンボールZ舞空斗剧	FTG	BANPRESTO
3月26日	莉卡娃娃的打扮日记	リカちゃんのおしゃれ日记	AVG	Marvelous
3月	**钢之炼金术师 迷走的轮舞曲**	钢の炼金术师迷走轮舞曲	RPG	BANDAI
3月	**星之卡比 镜之大迷宫**	星のカービィ镜の大迷宫	ACT	任天堂
3月	爆裂鼻毛真拳~9极战士搞笑融合	ボボボーボ·ボーボボ9极战士ギャグ融合	ACT	HUDSON
3月	ONE PIECE海盗棒球	ONE PIECEゴーイングベースボール	SPG	BANDAI
3月	侦探学园Q 究极推理挑战	究极の挑战トリックに挑め!	PUZ	KONAMI
3月	对决!Ultra Hero	对决!ウルトラヒーロー	FTG	ジョルダン
4月2日	和小狗一起!	2仔犬といっしょ!2	EGC	CULTURE BRAIN
4月下旬	钢铁帝国(暂定)	钢铁帝国(暂题)	ACT	STARFISH
4月	ZERO ONE SP	ゼロワンエスピー	ACT	FUKI
2004年夏	传说·苏醒的龙王传说	レジェンズ~苏る龙王传说~	RPG	BANDAI
2004年未定	GAMEBOY MUSIC	ゲームボーイミュージック	ETC	任天堂
2004年未定	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPG	任天堂

中国大陆行货PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	类型	厂商
2004年2月底	XIGO 最后的骰子	PUZ	中青旅创格
2004年预定	实况足球 胜利十一人7·国际版	SPG	未定

最近感觉钱总是不够用，木头又整天地抓着我摇来摇去："铁骑和MGS限定版GC我都好想要啊，到底该买哪一个才好啊？"还是龙哥我"专一"，下定决心要买MGS限定GC就无视其他的一切！（其实是再也挤不出铁了）所以就很"好心"的劝道："买铁骑，买铁骑…"（以后就有得蹭了，嘿嘿）

责编/龙哥

龙哥热线

龙哥在此·有请必从·吾痴吾狂·龙哥不聋

从前有一个人，经常闷闷不乐，一个人在桌台前发呆。他曾经找过心理医生，但大夫却说没救。他曾经找人诉苦，但却无人愿意理睬。无奈之下，他拨通了一个电话，终于，终于找到了——龙哥。



活半仙

有问题找龙哥!!

包打听来包回答　面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智　但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

责编：一直以为自己天才的帅帅龙哥

Q 龙哥：这期电软龙哥热线你犯了超低级错误，把真三国3说成是CAPCOM的大作?!（N多读者抗议）

对于这个宇宙超级霹雳无敌的巨低级错误，最近收到相当多的读者来信表示强烈抗议了呢。龙哥在此向广大读者们致歉了，真的是非常抱歉啊！作为一个电玩编辑，竟然会犯下如此恶劣和低级的错误，感觉自己真是罪无可恕，拉出去活埋得了（笑）。希望读者大人们给我一个戴罪立功、将功补过的机会，龙哥我一定会改过自新，重新做人的。



↑在2月26日与游戏同步上市的鬼武者3控制器“打刀·明智拵”，本控制器为一特殊武士刀造型的PS2用控制器。使用电池可连续操作约30个小时，无限通信距离5公尺，完全限定生产，价格14800日元。如果大家觉得龙哥这封道歉信看着还不够解恨的话。可以拿这玩意儿过来“屠龙”（笑）

Q 请问龙哥，电软商城能不能考虑在线支付、北京五环内和其他大城市送货上门，要不和卓越网之类的B2C网站合作销售。贵网销售的周边非常棒，可是邮购的安全和效率（当然这是邮政局的原因，体制问题没办法）我实在不放心。送货上门就好多啦！每次5-10元的送货费，如何？希望电软商城考虑一下！……尽管我至今除了手机和PC，还有一个已经坏掉的FC，主流的主机一个都没有，但我相信面包会有的，香肠也会有的，我要买就买大陆行货版PS2，玩中文正版游戏，会实现吗？我相信一定！谢谢龙哥！

（北京 不会日文的电软饭斯）

要是真做成那样，电软就可以改行做物流中心啦（笑）。关于邮购的问题我们正在着手提高效率，争取让大家更早更快的入手。龙哥尊敬每一个买行货和正版的玩家，你说的一定会实现的！

Q 我是一名来自部队的玩家，自打出了个SP之后，我也咬牙省了几个月的工资买了台SP，至今买的都是中文版游戏，共四款：恶魔城（晓月）、奥伽外传、圣剑传说和机战D，都已顺利通关，可最近却出现了些问题，前几天买了盘《幻想传说》中文版，玩到一半就死机了，后来问了才知道是该中文卡普遍性问题，于是就换了日文版，却仍是空欢喜一场——不能记录！以上购机、买卡、换卡等都是托人完成的，已欠了不少人情，只能向龙哥您求救了！以前战友的一盘黄金太阳2日文版也是不能记录，不过那时没留意，现在却开始着急了，唉，报应！这到底是机子的问题还是卡的问题？我的机子后面写着MADE IN CHINA，号码为XAH10253485，望龙哥给予详解！最近就为这事心烦，训练、上哨都没劲，无精打采，精神恍惚……救救我吧！

（上海 陈晖）

你的SP还真是冤枉啊，要替D版卡带背黑锅—— 一般出现不能记录的情形原因主要是在D版卡带身上。最普通的情形就是D卡里用来记忆的电池没电了，你可以更换一块新的电池，几块钱的事。如果这样还不行的话，那就很可能是卡带电路本身有硬伤，那就只能放弃了。不过一般原因都是前者。还有，训练和上哨时可要专心啊，在部队里这些是尤其需要注意的！

Q 龙哥你好，我现在在巴黎拥有一台日版PS2是在国内买的，可我的法国朋友有很多欧版的游戏，请教怎样才能在我的主机上运行他的游戏，或是在他的欧版主机上运行我的游戏？？如蒙答复，不胜感激！

（巴黎 毕波）

PS2不同版本的主机只能玩与之版本相对应的游戏。难道你在那边去装个直读？抱歉，龙哥我对那边的市场差不多是个门外汉啊。不过我倒是建议你们可以暂时互换一下主机和游戏啊，这样大家都得其所好，何乐而不为呢？

Q 刚购入PS250006型，BOSS说看DVD太费光头，可我买PS2一半为游戏，一半为电影，他说看碟半年光头报废，龙哥请你给我正确说法。

（大连 newyorkboy）

如果你看的是正版DVD就没多大问题，如果是D的话，由于我国D版商没有一点敬业精神（笑），做出来的盘质量往往很差，经常会有大段的坏数据，它要不停反复读盘、纠错，光头的负担就会加重，这样对光驱影响就很大了。此外，读DVD电影盘时，光驱是一直工作的，它要不停地读数据；而在玩游戏时，经常是读进一个场景之后，光驱就停止工作了。所以，要是看相同时间的电影和玩相同时间的游戏，看电影对光驱的消耗更大一些。再考虑到中国D版影碟的实际质量，我们可以认为看DVD电影是比玩游戏的确对光头损耗更大。

Q 龙哥您好，小弟第一次给您“写信”，还望您不吝赐教：（1）小弟发现凡是用光盘做载体的电器（VCD、DVD、CD、PS、PS2、SS……），如果读盘不太顺利，只要将机子倾斜45度角左右（光头向着光盘转子的一边向下，一般向右倾），就会非常顺利！我现在玩PS都是这样斜着玩，有些盘，特别是有刮痕的盘，平着放根本读不了！请问龙哥，这有没有科学依据，如没有，那我的机子是不是出了问题？

（广州 壮士--雪风）

这种方法我还真是第一次听说，光头的问题可谓是千奇百怪，解决的方法也可以说都是别具一格啊，龙哥我今天算是开了眼了（笑）。

Q 能提供点eyetoy的消息么？想买eyetoy主要是为了与家人同乐，可是在网上看见各种价格的都有，好像版本不同，价格也不同，港版的我看见最便宜的450，而我的城市报价都在500铁以上。我的机子是39000－S，没有改机，应该只能玩日版的吧？我是可怜人，只有5款游戏，泪…想买一个新游戏都要考虑很久……

（江苏常州 dgsunny）

EYETOY目前价格在500多只要不超过600就都是可以接受的。当然这个也是有分区的，你的日版PS2没改的话就只能玩日版的了。需要注意的是：据我所知，日版的EYETOY要比港版的EYETOY贵（WHY？）。这款周边相当的有创意，在欧美发售时销量超过了两百多万，并且登上了销量排行榜的首位！相信有不少玩家关注这个东东，上期科普园地中也有专门的文章对之进行了详细介绍，玩起来的感觉还真是挺不错的！



Q 用他们说的话，我也是第一次给你写信啊！我很喜欢PS2游戏但只喜欢日本公司的别的不喜欢！特别是UBISOFT的 这是为什么啊？

（西昌 雪月华）

请介绍一下GT同捆版PS2的情况，里面包含有哪些配件？（北京 SLM）　该组合包含了“GT4·序章”游戏，以及采用该游戏之形象色——白色为基调而设计的特别色“陶瓷白”ＰＳ２主机的特别限定式样（SCPH－55007 GT）。外盒的设计以及内含软件的包装设计全都是在ＧＴ系列的制作人山内一典氏监制下推出的原创图像！

玩游戏各人有各人的喜好，一般来讲日本游戏风格比较细腻，而欧美游戏则强调刺激与爽快感。在亚洲地区RPG类的游戏相当受欢迎，而在欧美则是以动作和运动类的游戏为主流。你只要跟着自己的感觉走就行了，玩儿游戏是为了让自己快乐，何必太在意自己有没有“随大势”呢？

Q 一定要回答我呀，我要气疯了，3300我花了3000买的没想到现在只卖1900，气死我了。再就是JAVA大富翁游戏怎么装呀，谢谢你了，我都下来了就是不会装，是不是要什么软件呀…… **（哈尔滨 王峰）**

看来用手机玩游戏的人也不少么。这个游戏有jar和jad两个文件，将它们直接用电脑拷到手机的APPLICATION文件夹中，然后用手机的附加功能选项选择安装软件就行了。下期掌机迷将有本部编辑特别奉献的NOKIA3300详细评测和介绍，请留意了！

Q 我的GBA卡的记忆电池没电了，网友告诉我不要去游戏店换，他说BOSS不是当时就给你换说他会做什么手脚，还有他对我说其实胆子大自己换也可以，不过要找好合适的电池，他的我们的太阳就是没找好，就这么升天了，请问龙哥如果自己换要什么型号的电池……多少钱呀？ **（北京 啊鱼）**

换电池这种事也要麻烦到JS？这不是摆明着找宰吗？（笑）现在的D版GBA卡带大多采用的是银锌纽扣电池记忆，型号一般有1016，2016或是2032。你买个厚一点的，从顶部把卡带撬开一些（不用全撬开），把原先的电池拔出来（拔的时候小心别把弹簧弄断了！），再把新电池插进去即可，电池最好买厚一点的这样就能直接卡住而不需要用电焊焊了。龙哥个人认为以上步骤没什么难的。组装电池5元以下即可，够撑个一两年的了。

Q 本来俺满腔热情准备入手XG2T烧录卡的，但看了掌机迷10后…我动摇啦。上面又介绍了数款烧录卡，功能一款比一款强大……帮我出个主意咯……还有是，俺想问那种SMS记忆棒备份出的烧录卡上的存档能不能用在普通卡带上？？？俺发现那SMS记忆棒的版本号是0.9，估计它还会不会升级？？比如来一个随时存档，或者是不用重启便能复制存档等等什么的？？再问一个，游戏同样的话烧录卡能不能与普通卡带连线对战？一大堆问题没有吓着龙哥吧，找个时间帮俺回答哦…跪谢！（俺心里有个小九九，龙哥你看能不能把它登在电软的热线上？不登也没问题的…回答俺就好。） **（广东高州 阳亮）**

1、烧录卡的发展趋势是远无止境的…你自个觉着够用就行了，没必要一直等下去。2、可以用在普通卡带上。3、SMS记忆棒的版本以后会逐渐更新和升级的，功能也会越来越强大，请放心。4、只有游戏支持对战就行，一切OK。问题虽然不少，可龙哥还不至于这样就会被吓倒吧？这不是把你的问题刊登出来了么？有问题就尽管放马过来吧，龙哥我在此恭候了。

Q 借着到电软邮购东西的机会顺便给你写封信，问几个问题：1、我记得有一期责刊曾登过免拆机读D版的文章，说是需要启动盘什么的，照片也看了，不知道兼容性怎么样，读碟率高不高，哪里有卖，次世代商城有没有邮购的？2、金手指里，“主码”是什么？“必须码”是什么？3、前几天我决定去买台主机，后经三思抱了台50006港版PS2回家。经测试一切OK，但听说50001美版的更好，想不通，是真的吗？4、DC上都有键盘和鼠标，不知PS2上有没？哪有卖？（如果有的话）电脑上的键盘、鼠标能用不？FPS这类GAME还是用鼠标有准头。最后……不用说电软也会越办越好。 **（河南郑州 彭乐南）**

1、这个东东我也不怎么清楚，商城没有这个。2、主码=必须码，这是实现一个游戏金手指功能所必需的，因此每个游戏都有一个MASTER CODE。3、这是谁说的啊，游戏店BOSS？没有的事，你玩着好就行了。4、PS2主机可以直接用普通的鼠标和键盘啊，不过鼠标和键盘得是USB借口的。的确，玩FPS还是得这套行头来得顺手！

Q 看了前几期电软上的介绍，说FF10的男主角提达是以龙泽秀明为原型设计的？ **（XX ??）**

对，事情正如你所说。龙哥我这正好有一张图片，让我们也来顺便欣赏一下龙泽秀明的COSPLAY版提达和游戏里面的提达长得像不像？



Q 问两个小问题，望龙哥赐教。1、我们这里不算是太发达，很少有人知道PS2、XBOX、DC…只知道PS已经不错了，而电软却很少推出关于PS的攻略等等。我们这儿的商场只有四、五家有卖PS碟的（全是盗版，质量不保）而想买PS攻略书更是前途渺茫，我想一些小玩家一定也是这么想的。希望电软能为像我这样的小型玩家考虑考虑。2、我的PS（旧的）为什么只有一两张碟能读出彩色，其他全是黑白（前边的SONU与PLAY STATION都是彩色的，记忆卡那些也是彩色的）？开始我以为是电线的事，可能彩色线松了，但放入能读出彩色的仍是彩色；后来我又认为事碟的事，因为我曾将VCD机镭射光头清洁剂擦在碟上，但彩色仍是彩色，而且我把我擦过的碟（我的PS读出的是黑白的）借给同学后，他的PS却是彩色的，我实在是搞不懂了。期待你的答复。 **（X?）**

1、电软不会忽略你们的。不过由于目前PS已经没有什么新游戏推出了，再把以前的PS攻略重新拿出来的话颇有“炒冷饭”的嫌疑，所以以后最多只会对几款经典的PS游戏进行回顾了。2、抱歉，你的这个情况我也不大清楚原因，建议拿到比较信得过的BOSS那询问一下。其他读者如果对此有什么好方法的话也可以写信过来告诉我。

Q 龙哥：请问一下GBA用普通的5号充电电池可不可以用啊？对机子会不会有什么损伤？整天用南孚有点熬不住了。 **（河南商丘 羽良）**

我一直用的就是GP超霸1300毫安的，充满电玩7、8个小时没问题！只要是好一点的充电电池对机子是没损伤的，起码我用了两年多那台GBA是没有毛病的。

Q 请问PS2日版50001在日本买约合人民币多少？ **（天津 MASTER）**

啊？PS250001是美版的啊，什么时候成日版的呢？现在日元和中元（汗，给绕进去了）、是和人民币的比率大概在100：7.8左右吧。

伟人的成长 小岛秀夫篇

[小岛秀夫的成长轶事录]

他就是这样一路走过来的！



还在不懂事的时候就被拉去看电影

小岛秀夫喜欢电影是出了名的，然而他小时候却是一直被父母硬拉到电影院的。“他们不管是看什么样的片子都会把我拉去，还会对我发脾气。这种父母真是不可理喻啊”。当时没有给小岛留下心灵的创伤真是太好了！



总是拿社团活动的时间来玩

小岛在中学的时候一直都是体操社的社员，“那时候每天都在玩。天气热的时候就翘掉社团，到附近的河里穿着一条内裤游泳；或者是在参加比赛的时候偷偷潜入体育馆的2楼，结果还受了伤之类的，干了一大堆的蠢事”。





消失在黑洞里的第一个企划案

刚进KONAMI的时候是当企划的，不过他的第一个企划案马上就被否决了。“当时还是个菜鸟，还花了半年时间来写，可是那时候根本就没人来教我怎么写企划书。本来还想辞职不干的，不过现在回想起来，还好当时没有辞职(笑）”。

请问nokia 3300WB-AMR 格式（.awb）的铃声哪里有的下？还有mid铃声！（汾酒之故里 kofwin） 这里给你介绍一个好网站www.joyes.com，里面的相关东西很多；至于nokia 3300支持的播放格式，说明书里面有详细的列表，你可以回去再仔细看看。东东下下来之后直接放到“tones"文件夹中就可以播放了。nokia这款手机性价比相当的高，最近又大降价，的确很不错（这里可不是给厂商做广告哦！）



游戏新作情报

最新游戏大介绍

NEW SOFT LINE UP

Contents

责编/龙哥

忍者外传

XB	厂商：TECMO	发售日：2004年3月2日	
	类型：ACT	价格：7800日元	其他：——

XBOX上最强的动作游戏“忍者外传”终于要在3月2日发售。该作将以FC上的三款原作为基础，并且会以高超的动作性和独特的世界观再度与世人见面！除了主角隼龙外，DOA中的绫子在该作中也有重要表现，在本作中她只有14岁。游戏中玩家可以使用的武器非常丰富，其中包括刀、剑、双节棍、弓箭等十余种兵器，而装甲车之类的大型兵器则需要特定的弓箭才能消灭。更加令人感动的是，隼龙在DOA系列中的一些经典招式也将在本作中重现，例如其成名技“钢板落”等都将收录其中，而一些跳墙动作等更是与FC上的原版一摸一样！



↑游戏中的BOSS极具魄力！在炼狱中展开死斗！游戏操作相当爽快！

敬请期待下期完全攻略





↑主角隼人能够更换多种武器，手持巨型镰刀的忍者？还真是少见啊！



↑除了普通忍者所擅长的近身攻击外，隼人还能够使出大范围的攻击型魔法。

组装机器人

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2004年3月4日	
	类型：A·RPG	价格：5800日元	其他：——

即将发售的NGC游戏“组装机器人”是一款比较另类的动作RPG。本作最大的特点就是玩家可以使用手腕、腿、枪、炸弹等多达200多种的零部件组合出属于自己的机器人，并且可以组装出各种属性的机器人投入战斗。作为一款专门为NGC设计的游戏，“组装机器人”还将会加入四人对战的要素。游戏中的四人对战模式分为“格斗冠军”和“队伍战”两种，“格斗冠军”是四名玩家互相乱斗，而“队伍战”则是由两名玩家组成一组进行的组队战，无论那种模式战斗场面肯定都会相当激烈！此外，游戏中还有一个可以在战斗中途调换机器人上阵的“TagMatch”模式，“人”海战术？





←游戏中可以对机器人进行相当细致的设定，发挥你的聪明才智组装出只属于你的机器人吧！





←游戏中的场景之一，和敌人展开战斗。



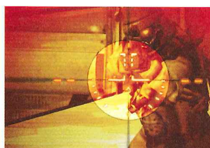
Killzone

PS2	厂商：SCEI	发售日：2004年冬
	类型：FPS　价格：未定	其他：——

"Killzone"是一款FPS游戏，游戏的战争设计灵感是从20世纪真实战争而来的：从一战的战壕，到二战的城市围攻，再到越南的丛林战争。游戏中玩家可以从4个不同的ISA军队中进行选择，每个都有自己不同的特殊能力和武器。游戏将包括25种不同武器，据说这些都是影响现代战争的硬件设备。

此外，游戏中还有团队和多人战役，以及在线对抗。已知的有游戏将支持12人在线，并据说可以通过USB耳麦进行语音交流。

支持在线对战



↑用狙击枪锁定敌人，这家伙死定了！



源自二战的FPS



→游戏支持多人对战，AI再高的敌人也不及现实中的真人啊！



↑用重型武器扫射的感觉一级棒！

GT赛车4

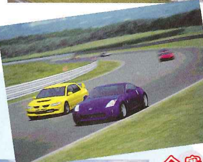
PS2	厂商：SCEI	发售日：2004年秋
	类型：RAC　价格：未定	其他：——

仅仅是"序章"篇就已经卖了70万套，GT的魅力可见一斑！与之前一些大型零售商猜测的6、7月间发售日不同的是，最近SONY宣布这款赛车游戏的究极大作将会在今年秋季推出！

人们之前广为猜测的游戏网络模式目前仍然还没有详细情报透露，不过SONY方面已经确认本作将可以六人同玩，同时还会依此建造相应的"社团"，玩家们可以借此聊天、谈论游戏以及其它有关的汽车新闻。另外，该作还支持SONY将于下月推出的40G硬盘。

从本次发布的新画面看来，"GT4"目前的完成度已经相当之高了。相信今秋发售应该不成问题！







↑游戏画面达到了系列最高！



赛车迷们的盛会就在今秋

异度传说前传2·善与恶的彼端

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004年6月
	类型：RPG　价格：未定	其他：——

以深厚的世界观而闻名的RPG大作"异度传说"已经确定于今年6月发售。本作在战斗部分将会加入新要素——"协力技"，每个角色能学会的"协力技"都不相同，一般每位角色可以习得一至三种，发动时的画面异常华丽，攻击力自然也是非常之高！

负责该作角色设定的仍然是前作的田中久仁彦，而游戏音乐方面则改由制作过".hack"音乐的尾浦由记负责。角色设计风格却有所改变，显得更加成熟，且淡化了卡通化感觉，画面风格更加接近于FF10。





↑和前作相比，人物显得成熟不少。

深厚世界观的RPG



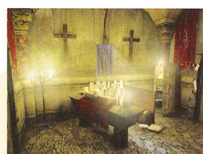
←普通攻击的画面，协力技的效果让人期待！

恶魔的呼唤·黑暗地带

XB	厂商：BETHESDA	发售日：2004年冬
	类型：AVG　价格：未定	其他：——



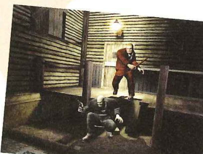
"恶魔的呼唤·黑暗地带"是2003年E3大展上最好的游戏之一。除了动作、冒险和解谜的成分外，当然还有不可缺少的恐怖风格，游戏中还包括一个"健康系统"，玩家会由于遭到重创产生幻觉而无法看到真实场景，身体的某个部位受伤也都会影响到主角的行动。最近本作的官方网站也已经开通了，上面包括游戏信息、原创图片、壁纸下载和游戏论坛，有兴趣的玩家可以在上面阅读到原著小说。



↑骷髅头、棺材，诡异的场景让人不寒而栗。



↑残忍到变态的敌人，决不能姑息！



HITMAN3·契约

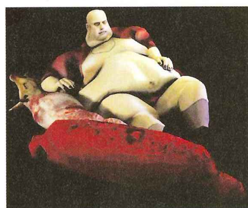
XB	厂商：EIDOS	发售日：2004年预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

“Hitman”系列一向以黑暗的世界观著称，极力表现人性的阴暗面，而最新作“契约”更是将这一特色发挥到了极致！

据游戏开发商的常务董事贾诺斯·弗莱瑟说：“本作将会展示‘Hitman’全新的一面。这将是一款史诗级的游戏，它将让人一直感到惶恐不安，同时从中得到难忘的游戏体验。我们所采用的全新技术将会让它成为市面上最先进的游戏之一。”

从目前所发布的画面来看，游戏中充满了血腥、暴力和阴暗的场面，是一款不折不扣的M级成人游戏，本作中将会加入更多动作、更多武器，更加强调近身作战的重要性。

灰色的世界观 人性的黑暗面



↑臃肿的身体，这家伙一看就不是什么好鸟。



↑游戏中的画面相当细腻，将气氛烘托得很到位。

↓阴暗的古堡中有人躺在地上，主角走过去俯身查看。



SUDEKI

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2004年预定
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

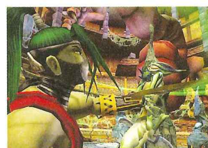
“SUDEKI”是日文中“素敌”的发音，在中文里就是“很厉害、让人印象深刻”的意思。从游戏标题中隐含的深意就可以知道，这是微软专门为亚洲玩家准备的作品。事实上，本作不管在游戏画面表现、人物设定风格、战斗系统上都与美式RPG标榜的阴暗、真实、肌肉纠结的风格不同，而以日式RPG的明亮、美型风格为主。

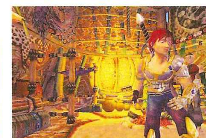
对于国内的玩家们而言，最令人兴奋的就是这款游戏还将推出中文版！这也是XBOX上第一款完全中文化的RPG大作！

即将推出的全中文RPG



↑日式风格的美式RPG？看来微软对亚洲的玩家还是挺照顾的嘛！





↑从画面上来看，游戏的人设和场景的设计还是带有不少欧美风格。

怪物史莱克2

PS2	厂商：ACTIVISION	发售日：2004年5月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

应该有不少人都看过“怪物史莱克”这部电影吧？史莱克长得既不英俊也不可爱，可是还是有超多的人们喜欢他，我也是！如今，由梦工厂拍摄的怪物史莱克2即将在今年5月上市，同时其游戏版也会发行。

游戏中收录了电影中出现的所有场景，并加入了一些新的场景，游戏过程中也会和影片中一样让你捧腹大笑，是一款不错的游戏。

期待度满点！



↑在森林中展开冒险，那头喜欢恶搞的驴子还是和史莱克形影不离。



↑史莱克与敌人战斗的画面，让人回忆起一代中的那场群殴。

搞笑的剧情



↑游戏中会遇到不少谜题，破解方式也都相当好玩。

装甲核心NEXUS

PS2	厂商：FROMSOFTWARE	发售日：2004年3月18日
	类型：SLG+ACT	价格：7800日元	其他：——

FROMSOFTWARE最近表示，原定于3月25日发售的“装甲核心”最新作“装甲核心NEXUS”将提前一周，也就是于3月18日发售。

本作为双光盘，“过去”的REVOLUTION篇和“未来”的EVOLUTION篇虽然是两个独立的剧情，但记录却是同一个，也就是说玩家自行组装强化的机器人在每张光盘里都能使用。





←除了出色的战略系统，游戏的画面也不错。

在“过去”与“未来”中战斗



→可以对机体进行详细的设定和改造。



Advent Rising

XB	厂商：Majesco	发售日：2004年9月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

游戏中请到著名小说家Orson Scott Card负责故事剧情编写，同时也将推出以这款游戏为基础的改编小说，让玩家不管在小说还是在游戏中都能体验到故事的惊奇冒险。

Majesco已经宣布将在本届E3展出这款游戏大作，到时候玩家就能体验这款内容有如壮大史诗般的银河冒险传奇！

在壮阔的宇宙中进行探险





↑英雄救美？！即使是在宇宙中也会发生浪漫的事啊！

La Pucelle · Tactics

PS2	厂商：Mastiff Games	发售日：2004年5月
	类型：S · RPG	价格：未定	其他：——

"La Pucelle · Tactics"将使用类似前作的作战系统，这次主要着重于物品的使用和团队的阵形排列。游戏的故事发生在中古欧洲世纪，而主题则是背叛和出卖！

游戏中，玩家可以让敌人加入同盟，战斗中使用8个不同的角色，并利用同盟的阵形进攻。



←充满魄力的特技效果！让人颇为期待。

超长的游戏进程





→可以设置不同的阵形，效果也会发生变化。

血腥左轮

PS2	厂商：ROCKSTAR	发售日：2004年预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

自去年秋季CAPCOM由于种种原因放弃了游戏的发行计划，由ROCKSTAR收购了游戏的制作发行权后，最近由Rockstar重新包装的"红色死亡左轮"终于公布了最新开发成果。

本作是一款第三人称视点的射击动作游戏，游戏背景设定在美国西部，将带给玩家街机般的动作快感！游戏中光影效果十分出色，人物建模也极具功力。

出色的动作感





犹如西部片中的爽快！

索尼克ADVANCE3

GBA	厂商：SEGA	发售日：2004年春
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



自去年年底厂商宣布将会在美国北部、中部和南部同时发行GBA版的"索尼克ADVANCE3"以来，终于又有了该作的最新情报。游戏已确定于今年第一季度发售。从公布的画面看来，游戏在舞台设定上也更加倾向于发达的都市。

也许是日本人不习惯SONIC风风火火的性格，去年在GC以及PS2上推出的系列游戏两个版本的首周销量居然不足五万套？！因此本作才会改在北美发售。



←索尼克与纳克斯，音速冲击再开！

→游戏在大城市中进行，穿梭于高楼之间。

寓言

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2004年6月1日
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

如今高自由度化似乎已经成了游戏的发展大趋势，著名制作人PeterMolyneux也将把玩家带入一个更高自由度的游戏世界——"寓言"。游戏中，由于黑暗力量的渗透，原本过着田园牧歌般生活的英雄们变成了残忍而疯狂的战士，只有主角一人幸免……

在"寓言"中玩家扮演的就是自己，整个游戏的内容贯穿了主角从15岁到80岁的人生轨迹。玩家的职业完全由自己的行动方向决定。在极具新意的人物外形属性发展系统中，主角的外形会随着行动和年龄等自动发生相应的变化。





完整的游戏人生

战神

PS2	厂商：SCEI	发售日：2004年预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

这款游戏是SONY旗下的SantaMonicaStudios最近公布的，游戏中玩家将扮演一位无名英雄，其武器十分特别，是两柄绑有长长链条的短剑，可以用来近身搏斗，也可以远距离攻击敌人。

游戏战斗部分非常强调连击的快感，比如你可以用链条剑将对方抛到半空中，然后自己也跳到半空对其施展炫目的连续攻击。最令人期待的是，玩家可以自由地将各种招式组合，成为连续技。游戏本身没有固定的招式组合，玩家要根据战斗实际情况有机组合各种招式。



←短剑绑上链条之后可以进行远距离攻击。

种类丰富的连续技组合方式



→在类似神殿的地方展开冒险。

NOTE 记事BOX

2/25～3/4 小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：龙哥



让我们一起分享编辑部里的故事

2月25日

龙哥： 忽然心血来潮，答应给女朋友买一个她最喜欢的手机作为生日礼物。结果她从众多品牌中挑出了三星T708！妈呀！3880！！……现在一提起来就心痛！想想离她生日还有3个月，努力吧！！

飞月： 早就想换手机了，虽然一直想买直板的，不过今天看到索爱SO505i却一下子怦然心动。决定为了心爱的手机开始攒钱！不过它到底什么时候上市呢！

2月26日

风林： 受打击了，最近某女的耍人伎俩愈发高超……难道木头的最终宿名就是被老婆统治？！……我真是好男人的典范。

PERFECT： FF11玩出大突破！历尽千辛万苦终于收集了土、风、火、雷、冰五种召唤兽。这里想特别说说日本的网络游戏玩家，他们极有团队意识，而且非常乐于助人，很有风度啊。

2月27日

风林： 每天早上洗过澡都发现自己的发质特别的好，在镜子前活像个大疯子……看来有时间是应该去考虑一下换成什么发型了。不过木头是坚决不会染发的。

飞月： 被朋友耍了……他发短信告诉我这个月30号结婚，我居然就信了。555……2月哪有30号啊！

2月28日

龙哥： 星期六不用加班的感觉真好！但幸运的人不太多，还有几位"同仁"今天在办公室里鏖战。哈哈！看来前几天突击把手头的事忙完是十分明智的！今后继续！

PERFECT： 天啊！原来周末不用加班这么爽！10点多起来竟然兴奋得不知道干什么好……结果这一天时间就庸庸碌碌地过去了……其实无所事事也是生活的一种态度，至少可以让人静下来享受胡思乱想的乐趣。

2月29日

风林： 离自己生日还有整一个月哦……哇哈哈哈哈，你们休想吃请！！！

PERFECT： 今天我剪头发了！理由很简单，因为明天有同学聚会吗，自己总要注意一点形象。人真是天生爱面子的生物！想想也挺无聊的。

飞月： 终于能休息一天喘口气了。睡了个懒觉又看了几张碟，不知不觉一天就这样过去了。幸福时光过得就是快。

3月1日

龙哥： 大象、风林、雪人和我过了把演员瘾！这期的电击中应该可以看到我们是怎么折磨大象的！嘻嘻！很爽的！

大象： 好容易想出一点子，准备用情景剧的方式介绍《WE7国际版》，可拍摄过程却是十分艰难！这里主要对风林提出批评，NG太多！您干嘛老乐啊？！

雪人： 正在忙排版，事从天上来。正在编辑《掌机迷》的雪人忽然被大象通知要参加《电击》光盘中某段影像的拍摄工作，事先毫无准备的俺只好临时出任跑龙套的。虽然没有剧本，俺也没受过什么专业训练，可俺竟然一次也没NG，自己也很佩服自己啊！（大象：我踩，我踩，我踩踩踩。）

3月2日

飞月： 累，只有一个累字可以形容我的状态。感冒外加数天熬夜加班，整个人像僵尸一样目光呆滞行动迟缓。但是，但是我不会轻易认输的！偶要继续奋战！

雪人： 自从拍了这部片子，忽然对自己的身材注意了一下。看看自己庞大的身躯，心里就纳闷："当初自己中学当模特时的身材咋就一下子被套上了个游泳圈呢？"看来，俺也该增加一下运动量了！

大象： 今天是个伟大的日子。我，病了。但是，依然加班到夜里11点！！一个电软编辑带病工作，这是什么精神？这是打肿脸充胖子的精神！

3月3日

大象： 实在熬不住了！但是工作需要我，玩家们需要我，这期电击需要我……于是，今天我打的上班。又一个值得纪念的日子！

PERFECT： 今天还让我写BOX记事，不知道我忙着呢吗？！龙哥这家伙其实是一个没有"眼力价"的人……

雪人： 最近经常要为风林排些照片，随着使用时间的增长，俺对数码产品的了解也越来越深，目前准备拜宇部大人为师，进一步深造！

3月4日

PERFECT： 谁说记事BOX必须写发生过的事情！明天我要陪朋友去买车，虽然自己对汽车一窍不通，但是顺便体验一下小资的感受也不错。一直以来总觉得"小资"这个词很贬义，不过这确实是许多人所向往的生活……人生吗，不必要太清高啦^&^

飞月： 终于看到黎明的曙光了……

风林： 天哪，木头真是当演员的料，谁说我演的不好？成，你来！

龙哥： 改版后的第一期记事box终于新鲜出炉了！！不知合不合大家的胃口。

